2005年のXbox戦略は?／特別付録『DOAアルティメット』&『メタルウルフカオス』下敷き

Xbox専門情報誌

XBOX

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2005 MAR. 3月号

特別定価 630 Yen

ファミ通.com

特報

Fable

スパイクアウト バトルストリート

Forza Motorsport

スプリンターセル：パンドラトゥモロー

レインボーシックス3：ブラックアロー

スター・ウォーズ リパブリックコマンド

レッド・デッド・リボルバー

THE KING OF FIGHTERS 2002

メタルスラッグ4

緊急速報

コーエー新作は海外タイトル！

コール オブ デューティ ファイネスト アワー

4大ゲーム総力特集

ミッションモードを攻略！

アウトラン2

ウワサのアクションストラテジー攻略開始！

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

最終ステージも徹底攻略！

Halo2

ヒトミと万骨坊の対戦攻略！

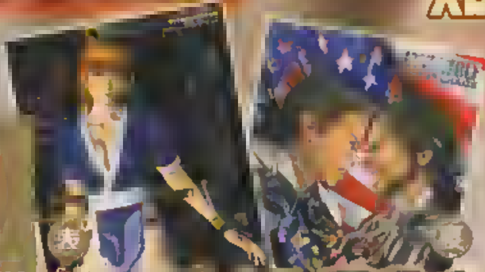
DEAD OR ALIVE Ultimate

Xboxの今後をキーパーソンに聞く！

Xbox STRATEGY 2005

特別付録

DEAD OR ALIVE Ultimate & メタルウルフカオス



特製 オリジナル下敷き

攻略

メタルウルフカオス

メックアサルト2

ガングリフォン アライドストライク

ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース

ウルトラパズルボブル


跳馬・美女・絶景
Xbox Live™で新たな伝説を走れ。
ドライビングゲームという1つの歴史を創った
「アウトラン」、その正統な後継たる
「アウトラン2」がついに降臨! アーケードそのままの
クオリティ、家庭用ならではの追加要素、
Xbox Liveによる火花散るバトル、
ドライブゲームの最高峰がここに誕生!!
SEGA PRESENTS
OutRun2
OutRun2
○セガ ○ドライビング
○Xbox Live:オンライン対戦、スコアランキング対応
○好評発売中
○希望小売価格 6,800円(税抜)
コレクターズパッケージ
初回生産限定特典:レア音源楽曲(14曲)収録
「OutRun2 Sound Tracks -SIDE B-」・ライナーノート
CERO 全年齢
SEGA
Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
©SEGA,2003-2005 All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
©2004-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox Live、Live ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE


大胆に破壊しつくすか。
緻密に戦略を駆使するか。
MECHASSAULT 2
メック アサルト2：ローンウルフ LONE WOLF
Microsoft game studios
fasa studio
メック アサルト2：ローンウルフ
2005年1月20日発売予定
希望小売価格 6,800円(税別)
前作発売から一年半の時を経て、あの名作がパワーアップして登場。巨大戦闘ロボット「バトルメック」を豊富なバリエーションから選べるのはもちろん、今回からはチョイスしたメックから降り、その他の多種多様な乗り物を操ることが可能に。シングルプレイヤーモードもそのストーリーに一層の深みを増し、Xbox Live対応の究極のマルチプレイヤー対戦でも、破壊の自由度やスケール、メカの進化ぶりに目をみはるばかり。さあ今、選ばれしメックウォリアたちの新たな戦いがはじまる。
www.Mech2.jp
CERO 12 12才以上対象
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE
Microsoft, Xbox, Xbox ロゴ, Xbox Live, Live ロゴ, Microsoft Game Studio ロゴ, MechAssault ロゴ, Fasa Studio は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。Microsoft, Fasa Studio, MechAssault, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, the Xbox logos, Xbox Live and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. ©Day 1 Studios. Uses Bink Video. ©1997-2003 by RAD Game Tools, Inc. ©2004-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.


この時から…全てが始まった
戦争には数え切れないドラマがある
これが神の意志だという
終わりにさせない
ヒロニデンに栄光あれ
同胞の命を
神の名にかけて
闇へ落ちて
戦場体感型ファンタジーバトル、ついに開戦！
キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～
KINGDOM UNDER FIRE
THE CRUSADERS
◎Xboxならではのハイクオリティグラフィック、5.1chサラウンドで迫力の臨場感を体験！
◎アクションゲームの爽快感と戦術性がここに融合！
◎自ら育て上げた部隊で白熱のオンラインバトル！
好評発売中
希望小売価格 6,800円
（税込価格 7,140円）
【ジャレコオフィシャルサイト】
http://www.jaleco.co.jp/
PHANTAGRAM
©2004 PHANTAGRAM CO., LTD. All rights reserved
Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox Live のロゴ、および Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

3月号

ファミ通Xbox

CONTENTS

オススメ4大ゲーム大攻略!!!

緊急速報

X SPECIAL

X攻略

Xbox International

[redacted]

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)

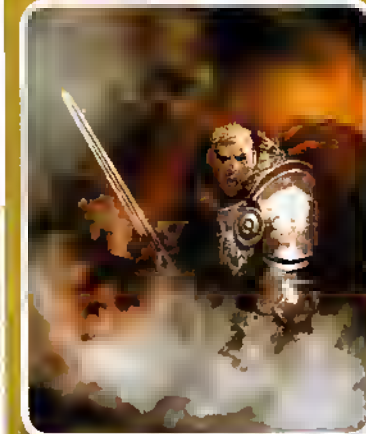
スペック内 記号の見かた

● プレイ人数
最大4人 =本体のみでは、最大4人プレイの意
最大16人 =システムリンク時は、最大16人プレイの意
―― ―― =ともにプレイ人数が未定の場合

● 対象年齢内 コンテンツディスクリプター(内容表示)アイコン
=恋愛 =恐怖 =飲酒・喫煙
=セクシャル =ギャンブル =麻薬
=暴力 =犯罪 =言葉・その他

● Xbox Live 内アイコン
OP =オンライン プレイ
OP 最大8人 =オンラインプレイは、最大8人の意
OP ―― =オンラインプレイ人数が、未定の場合
DL =コンテンツダウンロード
VC =ボイスチャット
SR =スコアラブキフグ

COVER



「キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～」
©2004 PHANTAGRAM,CO.Ltd. All right reserved.
/2005 JALECO LTD.
デザイン:山本和幸

特別付録



DEAD OR ALIVE Ultimate & メタルウルフカオス 両面下敷き

ファミ通Xboxホームページアドレス
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

昨年もっとも支持されたソフトは？ 2004年Xboxソフト販売ランキングTOP30

Famitsu-Xbox EXPRESS Vol.037

2004年は57タイトルがリリースされ、クオリティーの高いソフトがファンを喜ばせたXbox。では、昨年もっとも売れたソフトは何だったのか？ 2004年Xboxソフト販売TOP30を見ていくことにしよう。その結果はというと、1位『DEAD OR ALIVE Ultimate』、2位『NINJA GAIDEN』というテクモ(Team NINJA)のワンツーフィニッシュとなった。テクモはこのほかにも、4位『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』など、計5タイトルをランクインさせており、Xboxファンに対する圧倒的な人気ぶりを見せつけた形だ。また、3位に入ったのは、Xbox屈指のキラータイトルであるマイクロソフトの『Halo 2（ヘイロー2）』。全世界で640万本を販売していることを考えると、この国内の販売本数はいささかおとなしい数字だが、販売本数以上にファンに与えた影響は大きい。そのほか、6位にカプコンの『グランド・セフト・オート・ダブルパック』、7位にマイクロソフトの『クリムゾンスカイ:High Road to Revenge』など、確かなゲーム性をもつ評判の高い海外タイトルが、しっかりとランクインしているのが目立った。シューティング系のタイトルが多いのも、Xboxの販売ランキングならではの結果と言えるだろう。

1位 DEAD OR ALIVE Ultimate

テクモ
2004年11月3日発売
格闘アクション 9240円[税込]

61148本



度重なる発売延期やXboxかすみちゃんブルーの存在など、数々の話題を振り撒いた本作が1位に。格闘ゲームとしては、Team NINJA初のオンライン対応ソフトという面も含めて、2004年のXboxを象徴する1本と言える。

2位 NINJA GAIDEN

テクモ
2004年3月11日発売
アクション 8190円[税込]

56544本



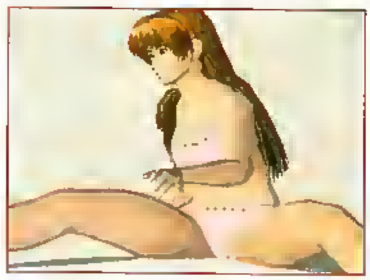
Team NINJAが自信を持って放つ、"究極のアクションゲーム"が2位に。クオリティーの高さは折り紙つきで、全世界での販売本数が50万本を突破するなど、海外での評価も高かった。今年前半のXbox市場を牽引したという意味でも、特筆すべきタイトルだ。

4位 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)

テクモ
2003年12月11日発売
スポーツ 3990円[税込]

13822本

2003年は通常版が見事販売本数の1位に輝いた本作だが、2004年は何とXboxプラチナコレクション版が4位に入り、2年続けてのランクインとなった。Xboxファンの根強い支持を見せつけたのだ。ある意味で、Xboxを代表する1本と断言してしまっていいだろう。



3位 Halo 2（ヘイロー2）

マイクロソフト
2004年11月11日発売
アドベンチャー 7140円[税込]

43274本

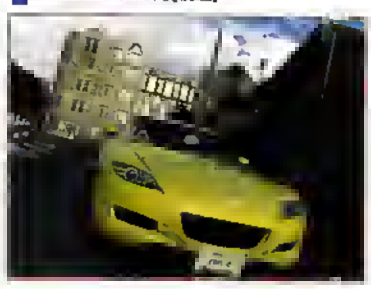
全世界で640万本を超えるセールスを記録した、Xbox最大のヒット作。世界中のXbox Liveユーザーを増やすなど、年末商戦(とくに北米)を盛り上げた。そのクオリティーの高さを考えると、国内でももっと売れてほしい1本。



5位 Project Gotham Racing 2

マイクロソフト
2003年11月20日発売
レース 7140円[税込]

10880本



2003年11月発売の本作が、2年続けて10000本以上のセールスを記録してのランクイン。Xboxプラチナパック3などへ同梱されたことも影響したのだろうが、なによりもXboxの定番レースゲームとして、ファンからの支持がアツイゆえの結果だろう。

順位	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル・価格	本数
6位	グランド・セフト・オート・ダブルパック	カプコン　2004年7月29日発売　アクション　7980円[税込]	10515本
7位	クリムゾンスカイ:High Road to Revenge	マイクロソフト　2004年5月20日発売　シューティング　7140円[税込]	7837本
8位	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア　2003年12月25日発売　アクション　7140円[税込]	7248本
9位	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー	マイクロソフト　2004年3月11日発売　アクション　5040円[税込]	6549本
10位	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー　2004年4月29日発売　格闘アクション　5040円[税込]	6299本
11位	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト　2004年7月8日　アクション　7140円[税込]	6089本
12位	ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト　2004年11月18日　アクション　5040円[税込]	5914本
13位	ファントムダスト	マイクロソフト　2004年9月23日　アクション　6090円[税込]	5879本
14位	ブレイクダウン	ナムコ　2004年1月29日　アドベンチャー　7140円[税込]	5724本
15位	鉄騎大戦	カプコン　2004年2月26日　シミュレーション　8190円[税込]	5378本
16位	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト　2004年6月10日　レース　7140円[税込]	5228本
17位	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア　2004年5月27日　アクション　7140円[税込]	4770本
18位	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア　2004年12月22日　アクション　7140円[税込]	4637本
19位	ヒットマン:コントラクト	アイドス　2004年10月14日　アドベンチャー　6090円[税込]	4510本
20位	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ　2004年11月11日　アクション　7140円[税込]	4488本
21位	segaGT Dnline	セガ　2003年12月25日　レース　7329円[税込]	4229本
22位	天空 -Tenku-2	マイクロソフト　2004年2月26日　スポーツ　7140円[税込]	3876本
23位	R：レーシング・エヴォリューション	ナムコ　2003年11月27日　レース　7140円[税込]	3655本
24位	Counter-Strike（Xbox ワールドコレクション）	マイクロソフト　2004年3月25日　アクション　5040円[税込]	3341本
25位	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ　2004年12月16日　アクション　7140円[税込]	3300本
26位	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア　2004年10月7日　格闘アクション　5040円[税込]	3143本
27位	デウスエクス：インビジブル・ウォー	アイドス　2004年6月17日　アクション　7140円[税込]	3128本
28位	ソニック ヒーローズ	セガ　2003年12月30日　アクション　7329円[税込]	3120本
29位	式神の城Ⅱ	キッズステーション　2004年4月15日　シューティング　5040円[税込]	3063本
30位	トゥルー・クライム：STREETS OF LA	カプコン　2004年10月28日　アクション　7140円[税込]	3013本

歴代Xboxタイトル販売本数TOP30

一方，国内でのXboxソフト累計販売本数に目を転じてみると，『DEAD OR ALIVE 3』が1位に。こちらもテクモのタイトルが上位10本中に4タイトルもランクインするなど，圧倒的な人気ぶり。『Halo 2』や『Project Gotham Racing 2』など，前作より評価の高い作品が，販売本数的には前作に及ばないのは，いささか残念な結果ではあるが……。



↑2位を倍近く引き離して，ダントツ人気の『DEAD OR ALIVE 3』が1位となった。

順位	タイトル	メーカー 発売日 ジャンル 価格	推定販売本数
1	DEAD DR ALIVE 3	テクモ　2002年2月22日　格闘アクション　7140円[税込]	21万7149本
2	DEAD DR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ　2003年1月23日　スポーツ　8190円[税込]	12万7576本
3	Halo（ヘイロー）	マイクロソフト　2002年4月25日　アドベンチャー　7140円[税込]	76963本
4	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ　2004年11月3日　格闘アクション　9240円[税込]	61148本
5	NINJA GAIDEN	テクモ　2004年3月11日　アクション　8190円[税込]	56544本
6	叢 -MURAKUMD-	フロム・ソフトウェア　2002年7月25日　アクション　7140円[税込]	52436本
7	幻魔 鬼武者	カプコン　2002年2月22日　アドベンチャー　7140円[税込]	49990本
8	パンツァードラグーン オルタ	セガ　2002年12月19日　シューティング　7140円[税込]	43850本
9	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト　2004年11月11日　アドベンチャー　7140円[税込]	43274本
10	真・女神転生 NINE（スタンドアローン版）	アトラス　2002年12月5日　RPG　8190円[税込]	42920本
11	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト　2002年2月22日　レース　7140円[税込]	41751本
12	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ　2003年3月27日　格闘アクション　7140円[税込]	31815本
13	CRAZY TAXI 3High Roller	セガ　2002年7月25日　アクション　7140円[税込]	31481本
14	ディノクライシス 3	カプコン　2003年6月26日　アドベンチャー　7140円[税込]	30521本
15	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト　2003年11月20日　レース　7140円[税込]	30263本
16	紅の海 Crimson Sea	コーエー　2002年12月12日　アクション　7140円[税込]	29586本
17	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト　2003年1月16日　その他　7140円[税込]	28774本
18	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ　2002年2月22日　アクション　7140円[税込]	28433本
19	式神の城	キッズステーション　2002年3月14日　シューティング　6090円[税込]	27838本
20	鉄騎	カプコン　2002年9月12日　シミュレーション　20790円[税込]	27166本
21	ガンヴァルキリー	セガ　2002年3月21日　アクション　7140円[税込]	26878本
22	D・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア　2002年12月12日　アクション　7140円[税込]	22952本
23	segaGT2DD2	セガ　2002年9月12日　レース　7140円[税込]	21522本
24	エアフォースデルタⅡ	コナミ　2002年2月22日　アクション　7140円[税込]	20725本
25	D・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア　2003年12月25日　アクション　7140円[税込]	17206本
26	信長の野望・嵐世記	コーエー　2002年2月22日　シミュレーション　10290円[税込]	16933本
27	DDUBLE - S.T.E.A.L	BUNKASHA ゲームズ　2002年2月22日　アクション　7140円[税込]	16782本
28	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball（Xbox プラチナコレクション）	テクモ　2003年12月11日　スポーツ　3990円[税込]	16067本
29	ねずみくす	マイクロソフト　2002年2月22日　アドベンチャー　7140円[税込]	14934本
30	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト　2003年4月24日　シミュレーション　7140円[税込]	14425本

国内Xbox販売台数の推移

昨年は2回にわたるXboxプラチナパックのほかに，Xbox Pure white Limited，Xboxかすみちゃんブルーなど限定版の発売もあり，ハードまわりの話題が豊富だったXbox。2004年は36000台あまりのハードを販売した。



※集計期間　2004年ランキング：2003年12月29日～2005年1月2日　歴代ランキング：2002年2月22日～2005年1月2日

CES スペシャルリポート

国際家電見本市2005 International CES開催
マイクロソフトブースはXboxソフトが花盛り

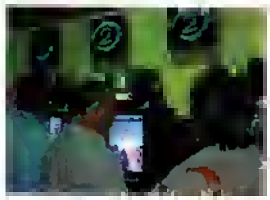
1月6〜9日、アメリカ・ラスベガスで2005 International Consumer Electronic Show(CES)が開催された。世界最大級の家電の見本市であるこのイベントには、世界中から2400社以上のメーカーが集結。テレビや携帯電話など、最新の家電を披露した。気になるマイクロソフト陣営では、当初期待された次世代Xboxの発表こそなかったものの、現行機が花盛り。CES全体を見渡しても、もっともゲーム関連に力を入れた出展内容で、北米におけるXboxの好調ぶりをアピールしていたのだ。

ゲーム関連の出展でいちばん目立っていたのが、3つの複合スクリーンと3台のXboxを使っての出展となった『Forza Motorsport』。カリフォルニアの実在するコース、ラグナセカが試遊可能だった。そのほか、5月に映画が公開される、アクティビジョンの『マダガスカル』(日本での発売は未定)などもプレイすることができたぞ。また、会場の片隅には『Halo 2 (ヘイロー2)』の対戦台が設置。LANケーブルをつないでの6人によるマルチプレイが可能で、対戦を待つ人が長い列を作っていた。会場内では、マイクロソフトとは関係のないブースでも、デモンストレーション用にXboxが使用されるケースが目立ち、アメリカの文化にいかにXboxが深く根付いているかをうかがわせるCESだった。



Xboxソフトが多数出展された!

←↓北米では4月に発売が決定した『Forza Motorsport』や、映画とメディアミックス展開される『マダガスカル』(北米では5月発売予定)などがプレイできた。

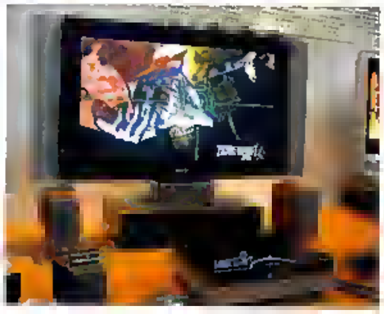


←もしかして、一番人気(?)の『Halo 2』。

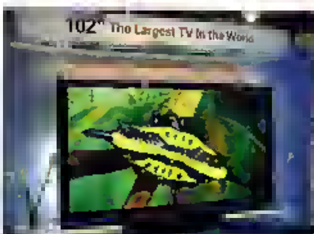




←著名人も多数つめかけたCES。人気スターのジャッキー・チェンの姿もあった。



↑NECが次世代Xboxに採用を呼びかけたHD DVD。ゲームがプレイ可能だった!



↑次世代Xboxではデフォルトで対応のHD TVは、会場内に百花繚乱だった。



←次世代DVDの規格を巡り、HD DVDと激しく争うブルーレイディスクROMも出展。

Xboxの産みの親、ケビン・バッカス氏を直撃!

Xbox産みの親のひとりとして、Xboxユーザーの尊敬を集めるケビン・バッカス氏をCESの会場で直撃! 氏は、数年まえにマイクロソフトを退社したあと、現在はインフィニウムラボに入社。オンラインに特化したゲーム機Phantomのビジネスに従事しているのだ。今年の夏にも北米での発売を予定しているPhantomは、ダウンロードのみによってゲームソフトを提供するという斬新な形態を採用。対応タイトルは、PCからの移植を中心に、現時点で500本を超えるという。そんなバッカス氏にXboxについて聞いてみたところ、「Xboxは当初想定していたよりは、好調な販売を記録しています。ただ、日本のクリエーターとうまく連繋できなかったために、日本市場を置き去りにしてしまった。次世代機では、そのへんが成功のカギを握るかもしれません」とのこと。Xbox創設者のひとりとして、バッカス氏も次世代機の動向には、大いに注目しているようだ。



←Xbox産みの親のひとり、ケビン・バッカス氏。いまはPhantomの事業を取り仕切る。

ビル・ゲイツ氏が思い描く次世代機とは?

CESの開催前夜には、毎年の恒例となったビル・ゲイツ氏によるキーノートスピーチが行われた。マイクロソフトの会長みずからが家電の未来像を語るとあってか、関係者の関心も高く、キーノートは会場に人が入りきらないほどの人気ぶりだった。

キーノートでは、後半のかなりの時間を使ってゲームに言及。ゲイツ氏自身が『Forza Motorsport』をプレイするなど、力の入ったアピールを見せた。ゲイツ氏は、2004年末のXboxが、プレイステーション2を凌ぐ好調なセールスを記録したとスピーチしたあとで、次世代機に向けてのビジョンを語った。「テクノロジーやマシンパワー、グラフィックなど、ゲーム機の性能はますます上がっていきます。ブロードバンドやHD TVへの対応も大きな波となって訪れるでしょう。2005年はそれらのものがまとまってくる重要な年になると思います」(ゲイツ)と、次世代機が今年に登場することを示唆した。また、CESと前後して各マスコミに向けて行われたビル・ゲイツ氏へのインタビューでは、「次世代機ではすべてのゲームがHD TVに対応する」、「次世代機では80パーセント以上のユーザーがオンラインにつなげるようになる」などといった気になるコメントを連発。次世代機に対して大きな期待を抱いていることが明らかに。



←ゲイツ氏のビジョンでは、次世代機がビジネスの中核になる?



↑講演は、人気司会者コナン・オコンネル氏との掛け合いという形で進行した。

Xbox News Headline

今号のおもなニュース
2004年12月18日～2005年1月20日

このひと月のあいだに起こったXbox関連のニュースを紹介。世界規模のゲーム大会から犬のお見合いまで、2005年もXboxはニュースが盛りだくさん。

Event 熱戦再び！ Microsoft CUP 2005前夜祭が開催！

マイクロソフトが冠スポンサーとなり、2004年からスタートした社会人ラグビーの大会"Microsoft CUP"。その第2回大会が今年も開催される。Microsoft CUPとは、社会人ラグビーチームで構成される"ジャパンラグビー トップリーグ"の、上位8チームが参加できるカップ戦。そして1月13日、都内ホテルでMicrosoft CUP 2005の前夜祭が行われ，参加チームの選手やラグビー関係者が会場で顔を揃えた。ステージでは，大会スポンサーを代表し，マイクロソフト代表執行役社長のマイケル・ローディング氏が登壇。「今大会の優勝チームには特別仕様のXbox（かすみちゃんブルー）を贈りますので，参加チームのみなさん，がんばってください」とエールを贈っていたぞ。また、会場には『Halo 2（ヘイロー2）』の試遊台4台が設置。自由に対戦プレイができるなど、来場者たちを大いに楽しませていた。ちなみに，Microsoft CUP 2005は、1回戦がすでに終了。1月30日に準決勝、2月6日に運命の決勝戦が行われる。



⬆「マイクロソフト内でもラグビー熱が高まっており，会社間で試合を行うようになりました」と語るローディング氏。

かすみちゃんブルーはどのチームの手に!?

⬇グリーンロケッツの共内選手(奥)と熊谷選手(手前)がゲームをプレイ。



Event さとう珠緒の愛犬がビデオチャットお見合い！

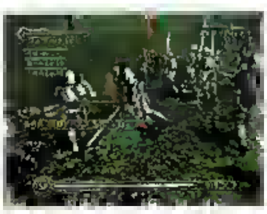
全国で光ファイバー通信のサービスを展開するTEPCOひかりが，"光ファイバーで実現する人と犬との共生"をテーマにしたサイト"TEPCO DOG"をオープンさせた。1月18日，その記念イベントが都内のドッグカフェで開催。タレントのさとう珠緒をゲストに迎え、TEPCO DOGの魅力をアピールしたのだ。そしてイベントでは、さとう珠緒の愛犬リュブリューのお見合いを，Xboxビデオチャットで実施。さとう珠緒は「ネットでのお見合いは新鮮で楽しかった。Xboxビデオチャットはきれいに映りますね」とコメント。リュブリュー君のお見合いもうまくいったとか。



⬆自慢のペットを見せ合えるのもXboxビデオチャットならでは。さとう珠緒も大満足。

Topic ビックカメラで「KUF」オンラインイベント！

ジャレコから1月27日に発売された『キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～』。Xbox Liveを使ったこのソフトのオンライン体験イベントが、ビックカメラの新宿西口店(東京)，なんば店(大阪)，名古屋駅西店(愛知)、天神2号館(福岡)で開催されるぞ。イベントに参加すると特製プレミアムポスターがもらえる。参加整理券はイベント開始30分まえから配布される予定だ。



➡アクションとシミュレーションが融合したゲーム。

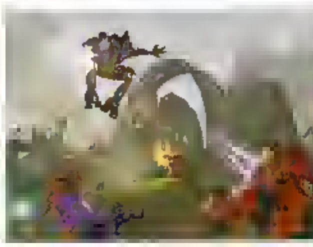
開催場所・日時

- ●1月30日　午後2時～午後4時　新宿西口店　VS　なんば店
- ●2月5日　午後2時～午後4時　新宿西口店　VS　名古屋駅西店
- ●2月6日　午後2時～午後4時　新宿西口店　VS　天神2号館

※整理券は数に限りがあります。

Topic XboxタイトルがWCG 2005公式種目に！

2000年から毎年開催されているゲームイベント"ワールド サイバー ゲームズ"(WCG)は，賞金総額40万ドル(約4000万円)を誇り，世界60ヵ国以上から100万人ものゲーマーが参加する世界規模のゲーム大会。今年もWCG 2005が11月にシンガポールで開催されるのだ。そして、この大会で，マイクロソフトの『Halo 2（ヘイロー2）』とテクモの『デッド オア アライブ アルティメット』が公式種目に選ばれたぞ。ちなみに日本予選は2005年夏に開催予定。Xboxユーザーは，いまから猛練習しておこう。



⬆Xboxの代表的なタイトル『Halo 2（ヘイロー2）』が公式種目に選ばれた！

Xbox用ソフトが公式種目に



⬅世界中のゲーマーたちが『DOAU』で熱い闘いを演じる。

●MGSの映像＋体験版を6名にプレゼント！●

Xbox Liveユーザー向けに配布される"Microsoft Game Studios NEW YEAR 2005"。このDVDをマイクロソフト提供で6名にプレゼント。希望者は官製はがきに①郵便番号，②住所，③氏名，④年齢，⑤電話番号，⑥職業を明記して，以下のあて先へ応募しよう。締切は2月26日当日消印有効。なお，当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



⬅『メックアサルト2』などの映像や体験版が収録。

あて先はこちら ▶▶▶ 〒154-8528（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「エクスプレスP」係

Xboxソフト売上ランキング TOP10



ゲームファンのあいだで評価の高い『METAL WOLF CHAOS』が1位に。まだまだ本数を伸ばしそう。そのほか『GUNGRIFFON Allied Strike』が初登場3位など、年末発売のタイトルは着実にランクイン。ただし、販売本数的には若干おとなしめ。そんななか、年末年始という時節柄か（？）『ブリンクス2』が着実に数を伸ばしているようだ。ハードのほうもじわじわと売れている様子だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	2004年12月22日	5892	5892
2	1	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	2004年11月11日	4132	44594
3	—	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	2004年12月16日	3885	3885
4	3	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	2004年11月18日	3512	7043
5	2	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	1991	62089
6	—	GUILTY GEAR ISUKA	アークシステムワークス	2004年12月16日	1491	1491
7	—	SWAT：グローバル ストライク チーム（Xbox ワールドコレクション）	マイクロソフト	2004年12月16日	1062	1062
8	6	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball（Xboxプラチナコレクション）	テクモ	2003年12月11日	835	16377
9	5	ヒットマン：コントラクト	アイドス	2004年10月14日	712	4604
10	10	ソニック メガコレクション プラス	セガ	2004年12月9日	586	895

集計期間：2004年12月13日～2005年1月18日
※このランキングはP109に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：2004年12月13日～12月19日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	1956
2	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	972
3	GUILTY GEAR ISUKA	アークシステムワークス	684
4	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	676
5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	376

2週目Best5 集計期間：2004年12月20日～12月26日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	3703
2	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	676
3	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	614
4	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	765
5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	346

3週目Best5 集計期間：2004年12月27日～1月2日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	964
2	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	934
3	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	893
4	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	577
5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	326

4週目Best5 集計期間：1月3日～1月9日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	768
2	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	766
3	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	870
4	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	578
5	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	350

5週目Best5 集計期間：1月10日～1月16日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	585
2	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	554
3	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	363
4	ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	361
5	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	235

ハード販売台数

- 2004年12/13～12/19 1091台
- 2004年12/20～12/26 944台
- 2004年12/27～1/2 812台
- 1/3～1/9 838台
- 1/10～1/16 454台

推定実売台数(2004年12/13～1/16) 4139台

累計販売台数 40万1910台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

本誌前号で紹介した「トム・クランシーシリーズ」の2タイトルがさっそくランクイン。同シリーズのXboxファンに対する根強い人気のほどがわかる。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	52.6
2	5	Fable	マイクロソフト	3月17日	34.6
3	4	スパイクアウト バトルストリート	セガ	3月24日	25.7
4	8	Sudeki（仮題）	マイクロソフト	2005年	15.9
4	9	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	2005年	15.4
6	—	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	4月7日	14.5
7	—	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	2月17日	14.0
8	9	加奈～いもうと～（仮題）	パンサーソフトウエア	未定	13.0
9	—	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）	マイクロソフト	2005年	12.6
9	—	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー	ユービーアイソフト	3月10日	11.2

※本誌2月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：2004年12月27日～2005年1月10日）
※支持率の数字はパーセントです。

Xbox読者が選ぶ TOP20

年末の話題作「DOAU」が首位を強奪！ Team NINJAと「Halo」強し。得票数的には上位6タイトルが別世界へ突入しているという感じが……。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	5	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	2004年11月3日	231
2	3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	182
3	7	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	2004年11月11日	174
4	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	166
5	1	Halo（ヘイロー）	マイクロソフト	2002年4月25日	149
6	4	NINJA GAIDEN	テクモ	2004年3月11日	120
7	7	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	35
8	10	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年9月23日	31
9	9	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	25
10	11	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	25
11	6	グランド・セフト・オート ダブルパック	カプコン	2004年7月29日	25
12	17	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	22
13	13	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	21
13	11	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	21
15	15	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	20
15	—	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	2004年11月11日	20
17	14	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	17
18	16	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	2004年6月10日	16
19	20	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	13
19	—	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	2004年7月8日	13

※本誌1月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

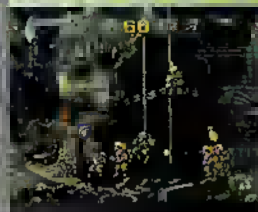
NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

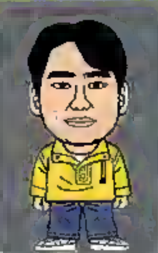
2月17日〜2月24日

作品

発売日	2月17日発売予定	2月24日発売予定	2月24日発売予定
作品	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	メタルスラッグ4
			
メーカー	エレクトロニック・アーツ	SNKプレイモア	SNKプレイモア
ジャンル	シューティング Live対応	格闘アクション Live対応	アクションシューティング Live対応
価格	7140円[税込]	5040円[税込]	5040円[税込]
概要	エピソードⅡとⅢのあいだにおける、共和国軍クローン・トルーパー特殊部隊の活躍を描く。行動をともにするクローン兵を率い、ミッションのクリアーを目指す。仲間への指示、戦術的命令が可能。マルチプレイ対戦も搭載!	現在でもアーケードで対戦が行われている人気作が、Xboxに登場。3on3のチーム対戦でくり広げる熱いバトルが、Live対応でその規模を世界規模に拡大。本作では"新MAX発動システム"を採用し、より戦略的な攻撃が可能になった。	職人的作りが評判の人気アクションシリーズ。本作はスラッグ(乗り物)が大幅に増加し、敵のスラッグまで乗ることができるようになった。また、2体の新キャラも参戦。ステージもボスキャラも前作を遥かに凌ぐスケールで登場だ。

批評家

松井ムネタツ



あれこれと掃除をしているうちに年末年始の休みは終了。ゲームの1本くらいクリアーしておきたかったんだが、まるで時間がなかったヨ(涙)。2月発売のタイトルの中では、やっぱ「リパブリックコマンド」がイチオシかな。世界観の作り込みはかなりいい感じ! 本誌編集長。

- スター・ウォーズ リパブリックコマンド【8】: 難易度はそこそこ高いが、かと言って投げ出すほどでもない。『スター・ウォーズ』を知らなくても、雰囲気バッチリのグラフィックや音声のおかげですぐ世界観に馴染めるはず。部下への指示は、そんなに大げさなものではないのだが、これも雰囲気盛り上げに一役かっている。
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2002【7】: ここ数年の『KOF』シリーズでは、いまだに根強い人気を誇る本作。そんなタイトルがXboxで、しかもオンラインで対戦できるのは非常にうれしい。多少古い印象はあるが、安心して対戦できるというのはある。もう少しXboxオリジナル要素が欲しいところだが、価格を考えれば十分かも。
- メタルスラッグ4【6】: 前作となる「メタルスラッグ3」ほど難易度は高くないので、初めて本シリーズを遊ぶのではればこのくらいでちょうどいいかも。ステージ構成や敵キャラからの攻撃など、全体的に盛り上がりはいまひとつ。こっちを遊んでから『3』をやり込むくらいがちょうどいい感じかなあ?

石井ぜんじ



プレイ中の臨場感は、おもしろいゲームに欠かせないもの。これがあれば、プレイヤーはぐいぐいと引き込まれていく。そんなわけでオススメは『リパブリックコマンド』。このシステムは味方を自分たちの"チーム"として感じさせてくれる。その感覚が生みだす臨場感はホンモノだ。

- スター・ウォーズ リパブリックコマンド【8】: 『スター・ウォーズ』の世界観をベースに、シューティングと戦略性がうまく融合している。クローン兵士という異色の設定を活かし、一度倒された兵士でも助けることが可能。これが仲間への指示出しと絡み合って、独特の戦略性と緊張感を生んでいる。地味だがとてもやり込みがいのある作品。
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2002【7】: このシリーズもずいぶん長いが、本作は前年度のストライカーシステムを廃止し、バランス重視で作られた一本。歴代の人気キャラクターもまんべんなく登場し、対戦バランスも優れている。ゲームモードに目新しい追加要素はないが、オンラインで対戦を楽しむためには良作といえる。
- メタルスラッグ4【6】: 驚異の熟練技を持つドット職人が描き出す、2次元アクション。その絵を見るだけでも楽しいが、本作はやや難度が高い。『2』や『3』で見られた牧歌的でユーモラスなシーンは少なく、序盤からミスは許されない。そのいっぽうで無限コンティニューできるのがアンバランスな感じだ。

ローリング内沢



2005年、初レビューです。というわけでファーストパーソンシューティング好きなら『リパブリックコマンド』。簡単操作で仲間を援護したり、逆に仲間に援護されたりという、チームプレイの楽しさが楽しめます。あと前作のファンなら、『メタスラ4』。爽快感あるアクション性が◎。

- スター・ウォーズ リパブリックコマンド【8】: 3人の部下(コンピューターキャラ)に命令を出しながら、敵陣へ乗り込んでいくチームプレイの楽しさが味わえる。命令もボタンひとつなのでとても簡単。マップは広いが行き先を指示してくれるので迷わないのもうれしい。また、文字や音声も日本語になっているので遊びやすい印象。
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2002【6】: Xbox Liveでチーム対戦できるのはファンならうれしい部分。さらにカラーエディットや、新MAX発動システムなど新要素も追加。いまの格闘ゲームと比べるとグラフィックが古くさい感じを受けるものの、2D格闘ゲームの原点に立ち戻った印象。ただ、初心者や一見さんには難しい面も。
- メタルスラッグ4【8】: テンポがよくやり込みがいのある内容。操作性やキャラの動きも◎。オーソドックスなアクションといえばそれまでだが、さまざまな武器や乗り物を使って敵を一掃していく爽快感が味わえる。難易度は高いけど、無限コンティニューがあるので、アクションが苦手な人でも楽しめるかと。

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。正統派『KOF』シリーズ作をプレイするのは『94』以来ということに気づき、いつのまにか遠いところまで来ていたんだなぁと実感……。オススメは、Live対戦で"仲間へのいたわり精神"が幅を利かせそうな『SWR』で。

- スター・ウォーズ リパブリックコマンド【8】: ピンチの仲間を助けたり逆に助けられたりしながら混戦をくぐり抜けていくにぎやかさは、従来の部隊引率型FPSにはなかった要素。緩急の利いた場面転換も心地よく(頻繁に入る経過セーブによる遅延は気になりますが)、異世界探索モノとしての"ワクワク感"をバッチリ味わえます。
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2002【6】: シリーズ作単位の違いもよくわかっていない身ゆえ、このタイミングで『2002』がリリースされることの意義は測りかねますが、アーケード版でまだまだ対戦し足りない人にとっては待望のコンテンツのはず。データ読み込み速度も別段ストレスがなく、ヘヴィにLive対戦できるでしょう。
- メタルスラッグ4【5】: 完成されたゲーム世界でストイックな2Dアクションを……という気概は十分に伝わるのですが、前作『3』ではよくも悪くも強烈だったシーン単位のメリハリが弱く、無制限&その場復帰コンティニューもあいまって全体的に平坦な印象に。ひたすら内なる目標に向かえるゲーマーであれば。

イラスト:荒井清和

TOTAL POINT	32POINT	26POINT	25POINT

硝煙漂う戦場をリアルに体験できるFPS登場!

現代や未来を舞台にしたFPSはXboxで多数発売されているが、『コール オブ デューティ』は数少ない歴史物をピックアップ。人類史上最大の戦争、第二次世界大戦をモチーフにしているのだ。プレイヤーは、アメリカやソビエト、イギリスといった各国のいち兵士となって世界各地の戦場に赴くことになる。史実どおりに事を運べるかは君次第だ!



すべてが実在した設定 銃器、戦車……そして作戦も?





←↓銃器や軍服など、細かい部分までリアルに再現。戦車も各国のものが用意されているようだ。第二次世界大戦といえば史実に残る有名な作戦が多いが、これも再現されてるのだろうか?

バリエーション豊かなミッション



用意されるミッションは、歩兵での市街戦から要塞の攻略、スナイパーになっての拠点防衛、果ては戦車戦まで多彩に用意されている。写真は固定機銃による拠点防衛(破壊)に見えるが……?

リアル世界大戦が! Xbox Live対応



もちろんXbox Liveに対応。世界のプレイヤーと対戦が可能になっている。マルチプレイには、個人やチームでのデスマッチや攻撃側と防御側に分かれての対戦など4種類のモードが用意されている。

第二次世界大戦の戦場を駆けろ!



CALL OF DUTY
コール オブ デューティ ファイネスト アワー
FINEST HOUR™

第二次世界大戦を舞台にしたFPSがXboxに登場! プレイヤーは世界各国の兵士となり、戦場を駆けめぐることになる。君は戦火の中を生き延びることができるか?

SPEC / F FPS

コール オブ デューティ ファイネスト アワー	アクションシューティング
コーエー	アクティビジョン
3月発売予定	7140円[税込]
未定	最大16人
DP 最大16人 VC	未定
未定	——

ミッション内容は多彩!世界の戦場で勝利せよ!

『コール オブ デューティ』では、プレイヤーは各国の兵士となり、さまざまなミッションに挑まなければならない。PCで発売された『ファイネスト アワー』の前作では、バルジの戦いやスターリングラード攻防など、史実に基づいたミッションが用意されていた。最新作である本作でもリアル路線は継承されることになるだろう。

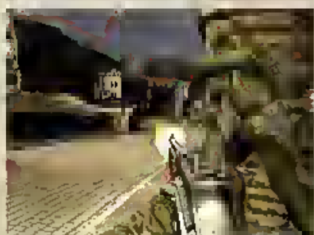
ミッションは、アメリカやソビエト、イギリスなど国ごとに用意されている。さらには国が同じでもミッションごとに違う兵種を担当することから、バリエーションの豊富さがうかがえる。



⬅ボートに乗る兵士たち。どんな指令が下されるのか?

敵と味方は双方ともAIが管理

戦いは"戦争"だけに、敵味方ともに複数での乱戦が基本となる。ここで気になるのが味方の挙動。『コール オブ デューティ』では自分で指示を出す必要がない"AI制御"を採用。初心者でも安心してプレイができる仕様になっている。敵の思考にもAIが使われているので、プレイするたびに異なる動きが展開される。ルーチンワークでない、本物の戦いがくり広げられるのだ。



⬆敵味方ともにAIで制御されている。ときには味方の指示に従うこともアリ?

第二次世界大戦をあらゆる面から完全再現

使用武器はすべて当時のもの 20種以上の名銃を使いこなせ!

さまざまな国の兵士となって戦う本作では、当然使用武器も国ごとに違うものが用意されている。第二次世界大戦といえば、各国がライフルのほかに圧倒的火力を誇るサブマシンガンを採用しはじめた時期。アメリカのM1A1トンプソンやドイツのMP40など、歴史的名銃が多数登場するぞ。また敵や味方が落とした武器を拾って使用することも可能。それぞれの武器には性能差が設けられているので、戦闘時の武器の取捨選択も重要になってくるぞ。



M1A1 トンプソン

⬅アメリカ軍で採用されたサブマシンガン。45口径の弾丸を採用。これは当時アメリカ軍が採用していたハンドガン、ガバメントと同口径である。20発連射が可能。



➡グリースガンもアメリカ軍が採用したサブマシンガン。写真では戦車に立ち向かっているように見えるが、おもに戦車兵に配備された武器だけに、味方戦車を守っているのだろう。

M3A1 グリースガン

市街戦や潜入ミッション、戦車戦も!

ミッションは、歩兵での市街戦はもちろん、戦車に乗り込んでの戦闘やジープで疾走しながらの防衛戦突破など、さまざまなバリエーションが設けられている。自分の立場も歩兵、女スナイパー、戦車兵などじつに多彩だ。

ステージは、歴史的建造物が建ち並ぶ市街地や雪上、燃えさかる工業地帯、砂漠などが存在。なかには建物内への潜入ミッションのようなステージも。



⬅砲撃による拠点破壊ミッションか?美しい建物を壊すのは気が引けるが、悲しいけどこれ戦争なんです。





⬅⬆チームで建物内に潜入。AI兵士を守り(守られ)突入せよ。こういった緻密なミッションの対極にあるのが戦車戦。迫りくる敵軍戦車部隊を破壊し、戦局を切り開け!

すべてを撃ち壊せ!

歴史物ゲームをリアルたらしめるのは各種設定だろう。そこで重要になるのが各国の兵器、兵装のディテール。写真を見てもらえればわかるとおり、細部にまでこだわった銃器や背景に仕上がっているのがわかる。さらに爆撃音や銃声といった効果音にも力が入れられているとのこと。また、史実にこだわった戦いの再現も気になるところだが、これは?

銃器以外の兵器もリアルに登場



⬆重機関銃で敵軍兵士を圧倒。その威力はサブマシンガンのをはるかに凌駕する。

マシンガン以外に重機関銃も登場するなど、携帯武装は充実している。このほか戦車が登場することは前述したが、敵機として戦闘機も登場することも写真から判断できる。前作であるPC版『コール オブ デューティ』では爆撃機の砲座手となって戦闘機と戦うミッションもあっただけに、いろいろな乗り物に搭乗できるミッションに期待したいところだ。

空と地の両雄が登場



➡戦闘機からの機銃攻撃がボート上の兵士を襲う。サブマシンガンで対抗可能なのか? それとも重機関銃による対空攻撃に頼るしかない?



⬅戦車も各国の名機が登場。写真はドイツ軍のパンサー戦車。ソビエトのT-34戦車、アメリカのM4戦車も、もちろん登場する。敵兵を黙らせ!

必勝戦術底指南！ 覇道に導くシナリオタクティカルガイド！

KINGDOM UNDER FIRE THE CRUSADERS

最初にプレイできるふたりの主人公、ジェラルドとルクレシアのシナリオを攻略する。ジェラルドのシナリオはエンディングまで。ルクレシアは中盤までを掲載！

action
キングダムアンダーファイアー～ザ・クルセイダーズ～ / リアルタイムウォーバトル（アクションRTS）
マイクロソフト / PHANTAGRAM
発売中（1月27日） / 7140円［税込］
5.1ch / 1人
DL VC SR / 15歳以上対象
7ブロック以上 / ―

主人公の用兵を助ける3つの基本戦術を伝授

知っていれば敵軍を容易に撃破できるようになる基本戦術を紹介する。それはタクティカルモードで役に立つ移動ルート指定方法と、アクションモードで重要なリーダー発見のための知識、そして戦闘準備から必要になる兵科の相性情報の3つだ。


⬅戦略的不利も、主人公の活躍次第で逆転できる。

基本戦術1 左トリガで移動ルートを指定

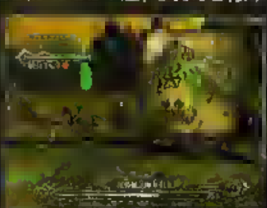
ミニマップを拡大して移動地点を指定できる右トリガに対して、じつは左トリガでも同じようにマップを使った戦略移動が可能だ。ただし、左トリガの場合は現在設定中の目標地点はそのままで、つぎに向かう目標地点を設定できる。最大で8個先までの目標地点を設定できる移動ルート指定方式となっている。正面に壁がある場合や森の中に隠れて移動する場合などに役立つ。


⬆右トリガで目標地点を設定すると、現在の設定はキャンセルされてしまうが……。


⬆左トリガの場合は現在の設定が残ったまま、つぎの目標地点に進むことが可能だ。

騎兵の運用に効果大！

左トリガの移動ルート指定がもっとも効果を発揮するのが、騎兵やカルバリーなどの移動スピードが速いユニットの正面攻撃だ。右トリガだと移動が終わるたびにつぎの目標地点を設定する必要があるが、左トリガなら敵軍を踏みつけるように移動ルートを指定すればオーケー。白兵戦になった場合も退却先から正面攻撃を指示できる。


➡移動ルートを何度も敵軍とすれ違うように設定する。


⬆あとは放っておくだけで正面攻撃のボーナス！　ほかのユニットに集中できるのだ。

基本戦術2 敵リーダーを倒せ

敵軍と白兵戦になりアクションモードに入ると、お互いの戦闘力に応じてHPゲージが減っていく。敵軍のHPゲージがなくなればユニット全滅で決着がつくが、倒すまで時間が掛かれば自分のユニットも傷ついてしまう。早期に決着をつけ、自軍の被害を最小限に抑えるためには、敵軍のリーダーを倒すのがもっとも効率がいい。リーダーを倒されたユニットは、残りHPに関係なく全滅してしまうのだ。ここではリーダー発見法について考えてみよう。

リーダーを失った部隊は敗走


⬆リーダーを倒すとまずSPボーナスが入り、やがて敵ユニットが撤退＝全滅する。

1 赤いゲージを見逃すな

敵軍のリーダーはユニットのHPゲージとは別に、赤いHPゲージを持っている。乱戦のさ中に赤いHPゲージが表示されたら、それがリーダーだ。連続攻撃やザコで見失わないようにBボタンでいったん動きを止め、どれがリーダーなのかをしっかり確認しよう。そしてリーダーに特殊攻撃だ。


⬆画面中央右の赤いゲージが敵リーダーのHPゲージだ。乱戦の中では見逃しがち。

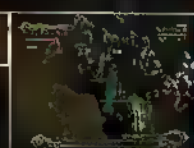
2 スキル発動をチェック

敵のリーダーはスキルと呼ばれる特殊攻撃を持っている。このスキルを使うときに、リーダーの手が紫の光を発するのだ。つまり、この光がリーダーの目印になる。スキルは使ってから発動するまで時間差があり、発動まえにリーダーを攻撃してスキルを中断させればSPボーナスがもらえるぞ。


⬆スキル使用の表示があったら、右スティックで周囲を見回して赤い光を捜そう。

3 姿が違うユニットを捜す

これまでの方法は、どちらかというと気づけばラッキー程度の目立たない表示だったが、今度は敵リーダー発見法の大本命。歩兵の中に騎兵がいたり、弓兵の中に歩兵がいたりと、一般の敵と外見が違う敵がリーダーということ。ただし、ユニットによっては外見が同じだったり、ユニットの種類が違う場合もある。上のふたつの発見法と組み合わせて、リーダー発見の確率を上げるべし。

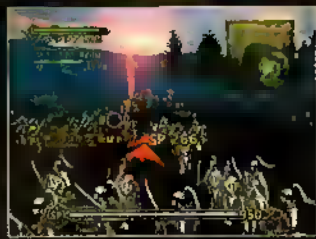




⬆オークグールのように必ずリーダーがリッチ、というユニットもある。

基本戦術 3 兵科の相性を活用せよ

このゲームには数多くのユニットが登場するが、大別すると7種類になる。この7種類には、有利な組み合わせ、不利な組み合わせといった戦闘の相性があるのだ。弓兵は槍兵に強いが騎兵に弱く、騎兵は弓兵に強いが槍兵に弱く、槍兵は騎兵に強い代わりに弓兵には弱い、という具合に。つねに有利な組み合わせで戦闘をしていれば、自軍の被害を小さくできるのだ。



↑騎兵系のユニットは、防御態勢を整えた槍兵やアックスマンにはまったく歯が立たない。

兵科の相性



人間陣営の兵科

歩兵 必要スキル：白兵戦1／戦闘力 ×／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 380／※矢を防御。

槍兵 必要スキル：白兵戦2 正面防御3／戦闘力 ×（正面攻撃：○）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 24／HP 417

重歩兵 必要スキル：白兵戦10／戦闘力 ×／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 375／※矢を防御。

騎士 必要スキル：白兵戦15／戦闘力 ○／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 390／※矢を防御。ライトニングに弱い。

パラディン 必要スキル：白兵戦15 ホーリー8／戦闘力 ○／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 400／※キュレイシオ、癒しと祝福、聖なる閃光を使用可。

騎兵 必要スキル：白兵戦5 正面防御2 騎乗2／戦闘力 ○（正面攻撃 △）／スピード ○／視野 ×／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。

重騎兵 必要スキル：白兵戦7 正面防御5 騎乗5／戦闘力 ○（正面攻撃 △）／スピード ○／視野 ×／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。

ストームライダー 必要スキル：白兵戦10 騎乗10 正面防御8／戦闘力 ○／スピード ○／視野 ○／ユニット数 7／HP 1429／※飛行ユニット。

弓兵 必要スキル：白兵戦1 射程1／戦闘力 ×（射程 △ 攻撃力 ×）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 16／HP 300／※ファイアーアロー、ダイレクトショット使用可。

長弓兵 必要スキル：白兵戦3 射程7／戦闘力 ×（射程 △ 攻撃力 △）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 16／HP 300／※ファイアーアロー、ダイレクトショット使用可。

砲兵 必要スキル：白兵戦5 射程7 火薬10／戦闘力 ×（射程 ○ 攻撃力 △）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 18／HP 400／※対空攻撃不可。弓兵に弱い。

ボンバーウィング 必要スキル：白兵戦9 火薬12 チームワーク8／戦闘力 △／スピード ○／視野 ○／ユニット数 4／HP 2500／※飛行ユニット。地上爆撃のみ。

工作兵 必要スキル：白兵戦1 チームワーク1／戦闘力 △／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 300／※罠、解除、開門、点火使用可。

上級工兵 必要スキル：白兵戦4 チームワーク4 火薬5／戦闘力 △／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 300／※罠、解除、開門、点火、地雷使用可。

バリスタ 必要スキル：白兵戦5 射程5 チームワーク10／戦闘力 ×（射程 ○ 攻撃力 ○）／スピード ××／視野 △／ユニット数 3／HP 3333／※対空攻撃

カタパルト 必要スキル：白兵戦3 射程3 チームワーク4／戦闘力 ×（射程 ○ 攻撃力 ○）／スピード ××／視野 △／ユニット数 3／HP 3333／※地上攻撃のみ。火弾使用可。

バタルーン 必要スキル：白兵戦9 射程9 火薬9／※ジェラルド戦で使用不可。

遠隔ユニットが充実

歩兵、騎兵、弓兵、工作兵という基本ユニットと、それが正統進化した上位ユニットからなる。とくに弓兵系の種類が多い。

魔族陣営の兵科

ダークエルフ

D.E.アーチャー 必要スキル：白兵戦1 射程1／戦闘力 ×（射程 △ 攻撃力 ×）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 16／HP 300／※癒しの木、E・ブースト使用可。

D.E.ファイター 必要スキル：白兵戦1／戦闘力 ×／スピード ×／視野 △／ユニット数 25／HP 350／※魔法耐性あり。癒しの木使用可。

D.カルバリーアーチャー 必要スキル：白兵戦6 射程6 騎乗7／戦闘力 ○（射程 △ 攻撃力 ×）／スピード ○／視野 △／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。癒しの木使用可。

D.E.ナイト 必要スキル：白兵戦7／戦闘力 △／スピード ×／視野 △／ユニット数 25／HP 360／※魔法耐性あり。癒しの木使用可。

D.E.カルバリー 必要スキル：白兵戦3 正面防御4 騎乗4／戦闘力 ○（正面攻撃：△）／スピード ○／視野 △／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。癒しの木使用可。

独立した2種族

ふたつの種族があり、種族をまたぐクラスチェンジはできない。

オーク

オーク 必要スキル：白兵戦1／戦闘力 ×／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 380／※魔法耐性あり。怒り使用可。

D.ライダー 必要スキル：白兵戦3 正面防御4 騎乗4／戦闘力 ○（正面攻撃：△）／スピード ○／視野 ×／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。

D.ヘビーライダー 必要スキル：白兵戦5 正面防御5 騎乗7／戦闘力 ○（正面攻撃：△）／スピード ○／視野 ×／ユニット数 12／HP 833／※騎馬突撃でSPボーナス。

O.アックスマン 必要スキル：白兵戦2 正面防御3／戦闘力 △（正面攻撃：○）／スピード ×／視野 ×／ユニット数 12／HP 390

ヘビーオーク 必要スキル：白兵戦9／戦闘力 ○／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 400／※矢を防御。

ボーンドラゴン 必要スキル：白兵戦9 射程9 カース9／データなし

O.工作兵 必要スキル：白兵戦1 チームワーク1／戦闘力 △／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 320／※罠、解除、開門、点火、怒り使用可。

スコーピオン 戦闘力 [illegible]／スピード ××／視野 ×／ユニット数 1／HP 1000／※矢無効。ショックウェーブ使用可。

スワンプ・マンモス 戦闘力 ○（射程 △ 攻撃力 ○）／スピード ××／視野 ×／ユニット数 1／HP 10000

O.グール 必要スキル：白兵戦10／戦闘力 △／スピード ×／視野 ×／ユニット数 25／HP 400／※サイレンス、ダークミスト、自爆使用可。

ドリジブル 戦闘力 ○／スピード ○／視野 △／ユニット数 1／HP 10000

ブラックワイバーン 必要スキル：白兵戦10 騎乗10／戦闘力 ○／スピード ○／視野 △／ユニット数 7／HP 1429／※森の中を攻撃できない

アビリティ一覧

アビリティ名	使用キャラ、兵科	タイプ	射程距離	効果範囲	[illegible]	ダメージ	消費SP	関連スキル
[illegible]	主人公のみ	その他アビリティ	***	***	***	0	0	伯爵
罠	工作兵、上級工兵、オーク工作兵	その他アビリティ	500	350	***	250	100	チームワーク
点火	工作兵、上級工兵、オーク工作兵	その他アビリティ	3000	***	***	0	100	チームワーク
地雷	上級工兵	その他アビリティ	500	800	30	190	100	チームワーク
解除	工作兵、上級工兵、オーク工作兵	その他アビリティ	1800	***	***	0	0	チームワーク
開門	工作兵、上級工兵、オーク工作兵	その他アビリティ	***	***	***	0	0	チームワーク
癒しの木	ダークエルフ系	回復アビリティ	4000	2500	1200	80	350	なし
怒り	オーク系	回復アビリティ	***	***	***	30	200	なし
ファイアーアロー	弓兵、長弓兵	攻撃アビリティ	7000	***	***	0	20	射程
ダイレクトショット	弓兵、長弓兵	攻撃アビリティ	5000	***	***	50	800	射程
癒しと祝福	パラディン	回復アビリティ	3000	1500	800	100	800	ホーリー
聖なる閃光	パラディン	その他アビリティ	***	***	3600	0	800	ホーリー
火弾	カタパルト	攻撃アビリティ	8000	***	***	0	100	チームワーク
ショックウェーブ	スコーピオン	攻撃アビリティ	5000	800	***	45	30	襲撃
エレメントブースト	ダークエルフ系	その他アビリティ	***	***	3600	0	200	エレメント
自爆	オークグール	攻撃アビリティ	***	600	***	200	5	カース
キュレイシオ	特定のスキルが必要	回復アビリティ	5000	2200	***	360	100	ホーリー
サイレンス	特定のスキルが必要	その他アビリティ	7000	***	1500	0	600	カース
ダークミスト	特定のスキルが必要	攻撃アビリティ	7000	1800	450	0	750	カース
メテオ	特定のスキルが必要	攻撃アビリティ	5000	1000	60	75	750	ファイア
サンダーストーム	特定のスキルが必要	攻撃アビリティ	6000	800	180	60	750	ライトニング
ブリザード	特定のスキルが必要	攻撃アビリティ	5000	1000	30	23	750	アイス
ヴァイン	特定のスキルが必要	攻撃アビリティ	5000	1400	1500	10	560	アース
ヒール	特定のスキルが必要	補助攻撃	1600	300	***	75	200	ホーリー
カース	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	800	800	10	100	カース
ファイヤーボール	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	***	120	300	200	ファイア
カレイド・フラーマ	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	800	120	180	400	ファイア
エレクトロニックショック	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	***	240	300	200	ライトニング
ライトニング	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	1400	180	450	300	ライトニング
チリング・タッチ	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	***	120	450	200	アイス
アイススピア	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	650	210	200	400	アイス
ポイズンスティング	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	80	900	75	200	アース
ポイズンミスト	特定のスキルが必要	補助攻撃	***	400	1400	100	400	アース
ラピッド・ショット	エレン	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
風車の舞	ルバート	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
流星撃	デュエイン	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
飛燕針	モレーヌ	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
蝙蝠の歯	ラインハルト	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
レックレス	ウルクパ	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
旋回突撃	歩兵系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
圧迫	騎士系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
カバーショット	弓兵系	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
薙倒し	エルフ系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
ラピッドショット	エルフ系	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
旋回斧	ドワーフ系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
連続砲撃	ドワーフ系	補助攻撃	***	***	***	0	30	火薬
薙倒し	ダークエルフ系（男）	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
薙倒し	ダークエルフ系（女）	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
カバーショット	ダークエルフ系（男）	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
アローシャワー	ダークエルフ系（女）	補助攻撃	***	***	***	0	30	射程
連続突撃	オーク系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦
レックレス	オーガ系	補助攻撃	***	***	***	0	30	白兵戦

※"D.E"・"D."とはダークエルフのことを表す。"O."とはオークのことを表す。



ヒロニデン王国

ジェラルド編

最初に攻略するのは難易度：低で人間陣営のジェラルド。ヒロニデン王国の東方防衛軍師団長であるジェラルドは、ヒュー将軍の指揮の下、魔族との戦いの矢面に立つ。副官は華麗に敵を射抜くエレンと巨大な戦槌で敵をなぎ倒すルバートだ。前半で基本的な戦術を身につけよう。

ジェラルド1 グレイハンプトン 魔族との戦いに慣れよう



戦略目的 ヤングスバーグに向かい、テスト飛行中の新兵器バタルーンに出会う。

1 ジェラルドの操作を覚える

緑色に光る目標地点に移動するとD.E.ファイターが現れて戦闘になる。アクションモードで副官攻撃や特殊攻撃などの操作の練習をしておこう。



←最初のシーンではタクティカルモードのユニット移動のしかた、アクションモードの基本的な操作を学ぶ。

2 敵リーダーを見つけて倒す

D.E.ファイターと交戦していると、やがてD.アーチャーが遠隔攻撃をしてくる。さきにD.E.ファイターのリーダーを倒してD.アーチャーに備えたい。



←D.アーチャーが現れるまで、D.E.ファイターのリーダーには攻撃できない。腰の布が赤いのがリーダーだ。

ジェラルド2 レイブンメドー 弓兵と連繋してオークを撃退



戦略目的 工作兵とカタパルトを守りつつ、マップ左から来る敵本隊を攻撃する。

1 リシリンとの対戦

突撃してくるオークを1部隊ずつ倒していく。その後苦境に立った工作兵を救援にいくと、リシリンが率いるD.E.ファイターと戦いになるぞ。



←リシリンは固有グラフィックのリーダーなのでかなり目立つ。通常攻撃は防御されるので、Aボタンの強攻撃—

2 カルバリーアーチャーを倒せ

D.E.ファイターを全滅させたら、味方の弓兵と合流する。するとD.カルバリーアーチャーが出現するが、落ち着いて弓兵で攻撃すれば撃退できるぞ。



←歩兵ではD.カルバリーアーチャーに歯が立たない。弓兵の攻撃で全滅させるまで、歩兵はひたすら待機。

ジェラルド3 グレイウッドの森 槍兵で敵のカルバリーを返り討ち



戦略目的 歩兵と槍兵を率いて、逃走中の敵リーダーを討伐に行く任務だ。

1 槍兵の使いかたを覚えよう

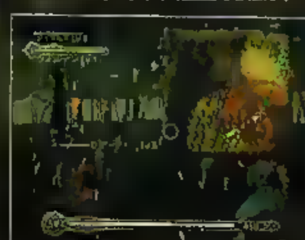
まずD.E.ファイターとD.アーチャーを倒すと、初登場のD.E.カルバリーに襲撃される。ジェラルドをおとりにして槍兵の正面防御で撃退しよう。



←D.E.カルバリーに対して、歩兵が槍兵を盾にするように移動する。槍兵はつねに不動のままでオーケーだ。

2 槍兵を迂回させて奇襲

つぎは複数の部隊を同時に操作して奇襲を仕掛ける。槍兵は森の中を進んで敵後方のD.アーチャーを攻撃し、同時に歩兵で正面のD.E.ファイターを攻撃だ。



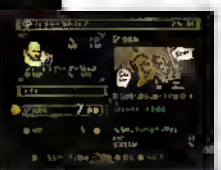
←敵との距離を表す敵の可能性ゲージを見ながら森の中を進む。槍兵と歩兵が同時に攻撃するよう調整しよう。

ジェラルド4 グローカス　工兵と合流して水門を制圧



戦闘目的　接近するレグナイアを足止めするためにグローカスリバーの水門を制圧する。罠の解除や水門の操作に工作兵が必要だ。

配置可能兵力：歩兵1・弓兵1



←レベルが上がるとHPとSPも増える。

戦闘準備：ジェラルドの白兵戦とエルディックの射程を上げておく。余ったらエレンとルパートに。買い物の必要はない。

1 敵の配置を偵察

まずジェラルドのアビリティ偵察を使って斥候を出し、南のエリアを偵察させる。敵の配置を把握したら待機地点へ移動だ。



←戦闘力はないが索敵能力が高い斥候。偵察のアビリティを使えるのは主人公だけだ。

2 将軍の合図で突撃

オークを引きつけたヒュー将軍の部隊が狼煙を出したらジェラルド部隊の突撃だ。太陽を背にして攻撃するとSPが大量にもらえる。



←すぐに溜まるSPをむだにしないため、序盤は連続でエレンの副官攻撃を使っておこう。

3 罠を解除して将軍を救出しよう

オーク3部隊を倒したら再びヒュー将軍とは別行動をとる。北東に待機中の工作兵と合流し、上流の水門に向かうのだ。北東に向かうと工作兵が敵軍に襲われているので救出。工作兵と合流したら水門を取り囲む罠を解除しながら前進し、水門を制圧する。ヒュー将軍が敵をおびき寄せたら水門を開いて、敵残党と交戦するヒュー将軍を助けにいこう。ヒュー将軍を攻撃する敵のリーダーはルクレシアだ。



←ここではルクレシアにダメージを与えることはできない。Oアックスマンのリーダーを倒そう。

ジェラルド5 ウッデンシェイド　レグナイアに決戦を挑む



戦闘目的　不死身の戦士レグナイアとの決戦。ヒュー将軍の作戦に従ってレグナイア軍を火攻めにするが、レグナイアは無傷で突破する。

配置可能兵力：歩兵1・パラディン1



←防具は白兵戦の数値が高いものがいい。

戦闘準備：後半の伏兵の攻撃を退けるためにジェラルドのユニットを強化する。防具を買い揃えて防御力を高めておこう。

1 オークを足止めする

ヒュー将軍とジェラルドの部隊でオークの進軍スピードを調節し、南の森へおびき寄せる。味方が森を抜けたら火矢を射かけよう。



←最初の足止め作戦中は、ジェラルドのユニットがダメージを受けることはないのだ。

2 レグナイアと交戦

ヒュー将軍会心の火計の中を平然と突破したレグナイア。戦いになるが、実力差がありすぎてまったくダメージを与えられない。



←残念ながらいまのジェラルドでは力不足。しかし退却もできないので持ちこたえるしかない。

3 前方を偵察しながら退却せよ

レグナイアが火を発し、ヒロニデン王は退却する。ジェラルドの任務は王を護衛して無事に退却させることだ。南にいる王と合流し、西方の森を目指す。ただし森の中にも強力な敵ユニットH.オークが巡回しているので、アビリティの偵察を使って、H.オークの配置を確認する必要がある。3部隊以上のH.オークと交戦するのは危険なので、できるだけ接触は避け、安全なルートを捜しながら退却しよう。



←H.オークにはダメージを与えられるが、かなり強いうえにすぐに増援が来てしまう。交戦は禁物だ。

ジェラルド6 ローズレイン　敵の補給路を断ち切れ



戦闘目的 1時間後にエッセ城南方を通過する敵の補給部隊を襲撃する。工作兵が罠を仕掛けることで労力も被害も最小限に抑えた戦いに。

配置可能兵力：歩兵1・工作兵1・騎兵1

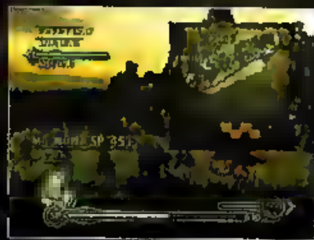


←ジェラルドの白兵戦を上げて騎士に！

戦闘準備：まえの戦いで大量のEXPを得ているが、今回はほとんど罠だけで勝てるので、とくに強化すべきポイントはない。

1 敵斥候を騎兵で倒す

罠設置ポイントに向かうジェラルド軍に、敵軍の斥候が現れる。騎兵のデビュー戦として軽く蹂躙すればオーケーだ。



←斥候にしては数が多いが騎兵の正面攻撃の前ではひとたまりもない。蹄のひとなでだ。

2 オークを罠にかける

補給部隊のまえに、目の前に現れたオークの大群を罠にかける。工作兵で罠を仕掛けて騎兵でオークを誘導すれば、交戦せずに全滅だ。



←罠を抜けたオークはジェラルドと騎兵で掃討する。うまく誘導すればその必要すらない

3 補給路に罠を張って待ち伏せ

オークを片付けたらいよいよ補給路に罠を仕掛ける。工作兵が作業しているあいだに敵軍が現れることはないので、歩兵と騎兵は森の中で待機させておこう。指定の位置に罠を仕掛けたら、さらに右端の罠ポイントから待機場所を結ぶラインにも2～3個の罠を仕掛けること。これで待機場所に直行してくるスコーピオンも倒すことができるのだ。敵が現れたらすぐに左端の罠の上に移動して、逃げる敵軍を攻撃する。



←敵の補給部隊をマップ左端まで逃がすと作戦失敗。左端の罠を多めに仕掛けておくといい。

ジェラルド7 ハルモラル　対岸の敵陣を突破しよう



戦闘目的 エッセが奇襲され、ヒロニデンに落ち延びるジェラルド。しかし唯一残されたルートも敵軍の警備が厳しい。渡河できるのか。

配置可能兵力：歩兵1・弓兵1・工作兵1



←正面攻撃で時間を短縮できる騎兵がいい。

戦闘準備：フリーで出陣できるのは2ユニット。仲間は3ユニット。対岸を攻撃するために弓兵は必須で、残りは何でも。

1 敵部隊を一掃して安全を確認

マップの真ん中を南北に大河が流れている。ヒロニデンに向かうためには対岸に渡らなければならないのだが、まずは近くの敵ユニットを全部倒して渡河作戦に備えよう。H.オーク3部隊とD.E.ナイト2部隊がこちらの岸にいる敵兵力だ。ジェラルド軍が近づかなければ動かないので、1部隊ずつ各個撃破が可能だ。歩兵で白兵戦を仕掛け、弓兵で遠隔攻撃、騎兵で反復正面攻撃の三位一体の攻勢で倒していこう。



←騎兵で1部隊ずつおびき寄せれば各個撃破も簡単だ。弓兵は森の中に入ってしまわないようにする。

2 D.E.アーチャーを2部隊倒す

対岸には敵の遠隔攻撃ユニットがずらっと並び、正面からの渡河は不可能に見える。でも1ヵ所だけ弓兵の矢が届く場所があるのだ。



←マップ中央付近がいちばん川幅が狭い。斥候を出せば敵に遠隔攻撃できる距離だ。

3 渡河して目標地点へ

対岸のD.アーチャー2部隊を倒したら、まわりの敵部隊からできるだけ離れたポイントを目指して渡河しよう。



←敵の矢の攻撃が届いてしまうとあっという間に全滅してしまう。上陸しても間合いをとって。

ジェラルド8 ストームディーン　アウターズに使者を送り届ける



戦闘目的　敵が圧倒的な大兵力を用意して待ちかまえる地を通って、使者を送り届ける任務。戦闘を避け、戦線を大きく迂回して移動する。

配置可能兵力：歩兵1・パラディン1



⬅属性追加武器は反撃の隙を与えない。

戦闘準備：敵部隊と接触した場合、増援が来るまえにすばやく倒すことが重要になるので、強力な武器を装備しておきたい。

1 戦いを避け、壁沿いに進もう

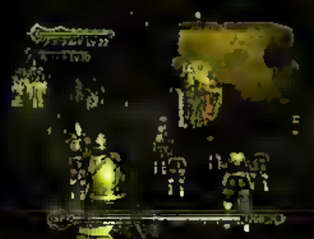
真っ直ぐ北上すればすぐに目標地点だが、その途中には敵の大部隊が布陣されている。どんなに強固なユニットでも一瞬で全滅してしまうほどの強力な布陣なので、正面は避け、西の壁沿いに進もう。壁沿いから徐々に森の中にルートを変え、襲ってくるオークの部隊を1部隊ずつ倒す。戦いが長引くと周りのオークが加勢に現れるので、できるだけ早く敵のリーダーを発見し、特殊攻撃を駆使して倒すこと。



⬅壁の南側ではなく北側の壁沿いを進む。2部隊までならジェラルドのユニットで倒せるはずだ。

2 オークを避けつつ北上する

マップの西端に着いたらエレンの指示に従って北上。避けられないオーク部隊は各個撃破する。できるだけ森の中で戦おう。



⬅オーク部隊は盛んに動き回っている。よく観察すれば気づかれずに移動することも可能だ。

3 メテオを突破して進む

いよいよ東に進めば目標地点。スコーピオンの大群は斥候を出して誘導し、その隙に移動する。ゴール直前のメテオも走り抜けよう。



⬅メテオの雨が降り注ぐ。立ち止まるとすぐ全滅してしまうので、目標地点までダッシュだ。

ジェラルド9 ヒロニデン郊外　東方の内壁を調査せよ



戦闘目的　ヒロニデン東方の城壁付近を警備する。アウルターズから戻らないルパートを心配するエレン。しかし現れたのはオークだった。

配置可能兵力：歩兵1・パラディン1・フリー1



⬅チームワーク上昇で罠設置時間が短縮。

戦闘準備：フリーで出撃させるのは城壁に群がる敵を罠に陥れる工作兵。グラハムのチームワークを上げておく。

1 ひたすら敵部隊を撃退し続ける

マップの右端からつぎつぎと敵のユニットが現れ、西にある内壁を目指してくる。敵は壁までまっしぐらに進むので、歩兵とパラディンはマップの真ん中で敵を迎え討ち、工作兵は壁の前にせっせと罠を作っておこう。敵のユニットはオークと0.グール。どちらもリーダーを見つけやすいタイプなので、アクションモードになったら右スティックでカメラを動かしてリーダーを捜し、手際よく倒していこう。オークリーダーはXXXAの連続攻撃が有効だ。



⬅リッチには通常攻撃がほとんど効かない。強攻撃で追いつめよう。

2 スコーピオンには正面から特殊攻撃

城壁を防衛し続けているとやがてスコーピオンが現れ、敵の攻勢が本格化してくる。スコーピオンはジェラルドの部隊と交戦になった場合、頭に向かって特殊攻撃YYですぐに倒せるが、パラディンの部隊で倒そうとすると時間がかかって被害も大きくなってしまう。パラディンは時間稼ぎ程度にして、スコーピオンはジェラルドで倒していこう。また、罠もよく効くので工作兵は罠の後ろに待機する。敵の大攻勢を耐え切れば、ルパートが帰還して任務終了だ。



⬅ジェラルドの特殊攻撃のほか、エレンの副官攻撃も有効なのだ。

ジェラルド10 ポステラスグリーン　オークの集落を焼き討ち



戦闘目的　ヒロニデン領に進出してきたオークの集落を破壊する。集落は全部で10個あり、画面上に残りの集落数が表示されるのだ。

配置可能兵力：歩兵1・弓兵1・フリー1



←ここので主戦力はジェラルドの歩兵になる。

戦闘準備：フリーの1ユニットはHPを回復できるパラディン。序盤に敵が弓兵に殺到しないように足止めする役割も。

1 防衛隊を撃破

まず正面のD.アーチャーとオークを一掃。すると集落が見つかるので、火矢で焼いて周辺のオーク部隊とスコーピオンを倒す。



←歩兵は森の中を進んで弓兵は森の外から矢を射かける。敵のDアーチャーに対抗する策。

2 戦いつつ集落を焼く

最初の集落周辺の敵を倒したら、マップ左下から順番に集落を焼いていこう。ところどころでD.アーチャーやスコーピオンに出会うので、全軍で固まって移動する。焼き討ちした集落はマップ上に緑の輪が表示されるので、右のマップと画面のマップを見比べて、すべての集落を焼くのだ。なお、火矢を撃った直後の火は、味方のユニットでもダメージを受けるので、焼き討ちする集落には近づきすぎないように注意。



←焼き討ちした集落は燃え続けるが、マップに火が出てなければダメージはない。

3 待ち伏せの兵を撃退

10個の集落全部を焼けば任務は終了。マップ左上から帰還する。しかしジェラルドが帰還ポイントに入る直前に、伏兵が出現する。



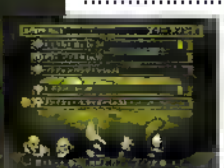
←最後の抵抗を見せるHオーク。帰還まえにキュレイシオでHPを回復しておけば問題ない。

ジェラルド11 ニンフバーレン　エクレシアを支援し、レグナイアと対決



戦闘目的　再びレグナイアと雌雄を決するため、エクレシアと合同で軍をおこす。多数の敵が出現する中、エクレシア軍を守りながら戦え。

配置可能兵力：歩兵1・フリー2・ストームライダー1



←白兵戦ユニットに対して強いSライダー。

戦闘準備：フリーの2ユニットはバリスタとパラディンがオススメ。支援部隊はボンバーウィングよりS.ライダーがいい。

1 オークとD.E.アーチャーと交戦する

敵はオークとD.アーチャーが1セットで計4セットの大軍をくり出してくるが、こちらも歩兵と弓兵のセットだけで4セット、さらに騎兵と弓兵のセットとジェラルドの部隊がいる。開戦時の布陣では人間側が優勢だ。しかし、敵もつぎつぎと軍勢をくり出し、オークとD.アーチャーの増援に加えてブラックワイバーンが出現すると勢力は拮抗する。最後に参戦する敵の巨大兵器、S.マンモスはバリスタ以外では倒せない。



←移動スピードが速いSライダーをうまく活用すれば、味方部隊の被害を小さくできる。

2 敵増援からバリスタを守れ

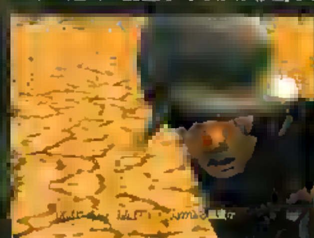
マップ下の増援ポイントに行くと、バリスタが登場する代わりに敵の増援も到着してしまう。増援を使わずにS.マンモスを倒そう。



←ジェラルド指揮下のバリスタでSマンモスを攻撃。そのほか一部隊はマップ上方に移動する。

3 エクレシア軍を救出

マップ上方にエレクシア軍が現れ、敵に包囲されてしまう。部隊を急行させよう。あらかじめ近くに配置しておけば移動が楽だ。



←エクレシア軍と接触するとレグナイアの情報を得られる。マップの右下に向かえ。

※S.ライダーとはストームライダーのことを表す。S.マンモスとはスワンプ・マンモスのことを表す。



ヴェロンド王国 Lucretia ルクレシア編

ふたり目のヒーローは難易度：中のルクレシア。ジェラルドとは敵対関係にあるヴェロンド王国のダークエルフで、レイピアを使う戦士だ。副官はハーフバンパイアのモレーヌとダークエルフのシリス。モレーヌはボーンソード，シリスは魔法を使ってルクレシアをサポートする。

ルクレシア1 ドライグレード　トラゴントゥームを探せ



戦闘目的　ロード・ヴォルデマーの命で、ドワーフが魔族のテリトリーの中に作ったというドラゴントゥームを探索する任務だ。

1 南東の石像へ

モレーヌが得た情報では，ドラゴントゥームは南東にあるらしい。マップの右下に赤く表示されたエリアを目指して部隊を移動させる。赤いエリアのさらに右下にある石像がドラゴントゥームだ。石像の前に移動すれば調査は完了。イベントを見ていればオーケー。



↑最初の任務は操作に慣れるためのチュートリアルも兼ねているので、画面上に操作方法が表示される。

2 人間の部隊を撃退

ドラゴントゥームを調査していると、どこからともなく人間の歩兵が出現。初めての戦闘が発生する。敵はかなり弱い部隊なので、ここで連続攻撃や特殊攻撃、モレーヌとシリスの副官攻撃を確認しておこう。シリスの副官攻撃（Y＋B）はとくに混戦で有効だ。



↑XXXXAAAAAAの連続攻撃はかなり移動しながら攻撃するので、混戦でSPを稼ぎやすい。

ルクレシア2 ウィックトウ　ヒロニデン軍と一戦を交える



戦闘目的　ドライグレードに出現したヒロニデン軍を迎え撃つため、ウィックトウで待ち伏せする。上官のルーメンを支援しながらの戦い。

配置可能兵力：歩兵1

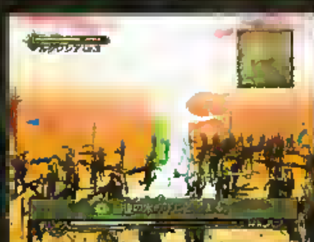


←シミターデルにはルーメンがいる。

戦闘準備：最初の任務後，ワールドマップでシミターデルに移動する。しかしここでは会話だけで部隊強化はできない。

1 ルーメンを助けて癒しの木

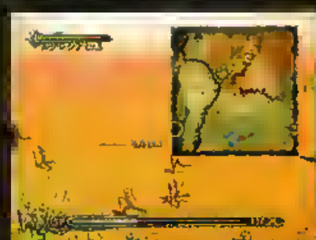
敵は歩兵3部隊とカタパルト。味方は3部隊なので、歩兵1部隊を倒したらカタパルトを急襲し、味方部隊を援護しよう。



←最初の敵を全滅させるとルーメンが癒しの木を使う。光る木の側にいるだけでHP回復だ。

2 弓兵と合流して戦う

ルーメンを追尾して移動する。北から逃げてくるD.アーチャーを助けて、歩兵2部隊と戦闘だ。敵を全部倒すとD.アーチャーが合流。



←歩兵と戦闘中に弓兵が出現する。さきに弓兵を倒し受けるダメージを減らしておこう。

3 再びルーメンの救出に向かえ

D.アーチャーを引きつれて再びルーメンを追尾。突然S.ライダーの襲撃を受けるので，合流した弓兵で撃退する。S.ライダーを倒すとつぎは南方に敵を発見。ルクレシアの部隊は迂回して敵の背後に出て、弓兵を攻撃する。待機場所にも敵の歩兵が出現するので、E.ブーストを使って撃退してから、敵軍後方の弓兵を奇襲しよう。弓兵を倒したあとは、歩兵と交戦中のルーメンを救援にいく。移動しながらE.ブーストだ。



←歩兵のリーダーは肩の白い鎧甲が目印。ルクレシアの連続攻撃で反撃の隙を与えずに倒そう。

ルクレシア3 リッチェンの谷　ヒロニデン軍の倉庫を焼け



戦闘目的　レイブンメドーやウィックトウに展開する、ヒロニデン軍の食糧庫を奇襲する。奇襲なので守備は手薄だが味方も小部隊だ。

配置可能兵力：歩兵1・弓兵1・騎兵



←リッチェンの谷北西のライケンベールへ

戦闘準備：ここもまえの任務と同じく，ワールドマップ上の移動があるだけ。兵力はD.E.カルバリーを加えて増強されている。

1 斥候を倒して漸進

目の前に敵の斥候が現れるので，D.E.カルバリーの正面攻撃で仕留める。1回で倒せなかった場合は，全部隊で追い詰めよう。



←正面攻撃で討ちもらしがあったら，D.E.カルバリーでルクレシアがいるほうに追い込む。

2 歩兵と交戦後、森で休憩

南下すると敵の歩兵3部隊と遭遇。矢が当たるように森からおびき出して倒す。戦闘後は森の中を移動してHPを回復するのだ。



←ダークエルフは森の中にいるだけでHPが回復する特性がある。密集してゆっくり進もう。

3 敵の基地を発見し、防衛隊を倒せ

マップ右に移動すると歩兵が1部隊出現。同時に森の向こうから矢が飛んでくる。D.E.ファイターとD.アーチャーで歩兵を倒し、その間D.カルバリーで弓兵の攻撃を引きつけよう。歩兵を倒したら全力で弓兵にあたる。さらに右に行くと弓兵2部隊が出現。同じように片方をD.カルバリーでけん制しながら戦う。上に行くと目的の敵基地があり，騎士と弓兵が待ちかまえている。騎士は現レベルではかなりの強敵だ。



←鋼鉄の甲冑に身を包んだ騎士はライトニング属性の攻撃に弱い。Eブーストを使えば互角だ。

ルクレシア4 グローカス　オーク監視中に現れた大きな獲物



戦闘目的　グローカスリバーの水門を守るオークを見回るだけの任務だったはずが、ヒロニデンの襲撃にあう。ジェラルドと対峙。

配置可能兵力：歩兵1・弓兵1



←敵の動きを止める氷属性つきの武器。

戦闘準備：ここでようやく部隊強化ができるので，ルクレシアの部隊をD.E.ナイトにしておく。装備も買っておこう。

1 アックスマンを救出

太陽を背にした歩兵を倒し，マップ右へ向かう。敵部隊と交戦中のO.アックスマンと，それ以外に敵の重歩兵，弓兵と遭遇する。



←さきに重歩兵を倒してから弓兵へ。O.アックスマンは，すぐに敗退することはない。

2 ヒュー将軍の部隊が出現

O.アックスマンと交戦していたのはヒロニデン軍のヒュー将軍。ヒュー将軍の部隊は，形勢不利と見るやすぐに撤退してしまうのだ。



←O.アックスマンは助けなくても，自力でヒュー将軍を撃退できる。このあいだにHP回復を。

3 ヒュー将軍を探索中に水門トラップ発動

重歩兵2部隊に足止めされ，ヒュー将軍を見失ってしまう。つぎに向かうのはグローカスリバーの水門。すると逃げたはずのヒュー将軍が，水門を襲撃してくる。再び追うと今度は騎兵が出現。O.アックスマンの正面防御で撃退しよう。さらにヒュー将軍を追って川を渡ると，人間の水門トラップでO.アックスマンが全滅。劣勢のまま戦闘になる。ルクレシアがヒュー将軍の捕獲を命じるまで，ダメージを与えることはできない。



←ヒュー将軍がピンチになるとジェラルドの部隊が駆けつけ，将軍を守りつつ退却する。

ルクレシア5 アテン　退却中のヒロニデン軍を追撃する



戦闘目的　レグナイアがグローカスリバーを突破し、退却するヒロニデン軍を追撃する。敵部隊を倒すと増えるダークエルフの力を満たせ。

配置可能兵力：歩兵1・フリー2



←敵に騎兵はいないの。アックスマンは待機。

戦闘準備：ヒュー将軍との戦いで大金が入るので、いい装備を買おう。フリー枠はD.カルバリーとD.アーチャーでオーケー。

1 重歩兵を倒して力をためる

退却するヒロニデン軍の部隊を倒せばダークエルフの力が増え、ヒロニデン軍を逃がすと力は減ってしまう。ダークエルフの力を満たしてヒロニデン軍に誇示するのが任務の目的だ。敵の数が多く、ひとつの部隊と戦ってるあいだにほかの部隊を逃がしてしまう。そこでD.E.カルバリーでなるべくたくさんの敵部隊を足止めし、D.E.ファイターとD.アーチャーの攻撃で倒していこう。マップ左下の撤退ポイント手前で待ち伏せして、ダークエルフの力を蓄えるのだ。



←敵は右上から現れて左下を目指す。最初のうちは全部隊が重歩兵だぞ。

2 騎士にはライトニングが有効

ダークエルフの力が3／4を超えるころ，重歩兵だけだった敵の部隊が騎士と弓兵に代わる。重歩兵のみより格段に強い組み合わせなので，戦力は分散させずに3部隊で連繋して倒す作戦に切り換えたほうがいい。とくにD.カルバリーにはもう白兵戦はさせず，反復正面攻撃で弓兵をけん制し，ルクレシアの部隊の負担を減らすのだ。騎士との戦いにはE.ブーストが必須。シリスの副官攻撃E.ショックもライトニング属性なので積極的に使いたい。



←順調にダークエルフの力を増やせれば、満タンになって任務終了。

ルクレシア6 防御壁、エッセ　エッセ城の内壁を破壊せよ



戦闘目的　ヒロイデンの東方の防衛拠点であるエッセ城を攻略する。南東から侵入してスコーピオンでエッセの城壁を破壊していくのだ。

配置可能兵力：歩兵1・スコーピオン1・フリー1



←D.E.カルバリーは騎乗スキルを上げる。

戦闘準備：攻城戦に使用するほど強力なカタパルトが多数登場するので、す速く懐に飛び込めるD.E.カルバリーを使う。

1 カタパルトをカルバリーで急襲

いきなり城壁を攻撃してもカタパルトの的になるだけなので，最初にカタパルトを片付ける。まずD.E.カルバリーの白兵戦でけん制だ。



←カタパルトに接近するときは、オープンフォーメーションで被弾のリスクを減らしておこう。

2 防衛部隊を撃ち破れ

スコーピオンで城壁を壊して侵入すると重歩兵4，弓兵2，カタパルト2の敵部隊がいる。遠隔攻撃を警戒しつつ重歩兵から倒そう。



←重歩兵はいちばん下の森におびき寄せて倒し、遠隔攻撃部隊はカタパルトから攻撃する。

3 城壁内部で待ちかまえるウォルデンの部隊

壁の中の敵部隊を全部倒したら，ふたつ目の壁を破壊して城の内部へ。中にはヒロニデン王と側近ウォルデン，魔法部隊，パラディンという小戦力しかいない。まず攻撃を仕掛けると王の部隊が逃げてしまう。残った部隊のうち，魔法部隊は生かすとメテオが危険。さらに，パラディンが健在だと回復魔法を使ってくるので、魔法部隊→パラディンの順です速く倒してウォルデンを攻撃しよう。ウォルデンを倒せば任務終了。



←倒す順番を間違えると被害が大きくなる。魔法部隊のリーダーを倒してメテオを防ごう。

最速攻略

SEGA PRESENTS

OutRun2

ドリフトテクニックからモード別攻略まで あらゆる角度から検証!



spec

racing

アウトラン2	ドライビング
セガ	セガ
発売中(1月27日)	7140円(税込)
5.1ch	
OP・VC・SA	全年齢
5ブロック〜	

攻略1回目となる今回は、基本となるドリフトテクニックから始まり、アウトランモード、ミッションモードを徹底攻略。全101ミッションクリアーを目指せ!

ドリフトを使いこなせ! テクニックを極めればどのステージも怖くない

本作のドラテクで欠かせないのが、ドリフトのテクニックだ。ドリフト状態にしてしまえば、かなりきついコーナーでも全速ターンすることができる。ドリフトはブレーキドリフトとギアドリフトの2種類があり、ギアドリフトのほうが高性能だ。マニュアル車のギアドリフトに慣れておけば、アウトランモード、ミッションモードともに有利になるだろう。

STEP1 BASIS ドリフトの基本をマスターしよう

ドリフトには、ブレーキドリフトとギアドリフトの2種類がある。ブレーキドリフトは、コーナーでハンドルを切りながら一瞬アクセルをオフにし、ブレーキをかける。すると車体が流れてドリフトが完成する。ブレーキとアクセルオフは一瞬だけでいい。いっぽうギアドリフトは、コーナーでハンドルを切りながら、キアを1速落とすと発生する。ギアは瞬時にもとに戻そう。ギアドリフトのほうがブレーキドリフトに比べ、発生が速いので高速で回れる。



←ブレーキドリフトは発生までに少し時間がかかるので注意しよう。



←マニュアル車のギアドリフトは高性能。低速だと失敗しやすい。

STEP2 ANGLE & SPEED コーナー進入時の角度&速度に注意

スムーズにコーナーリングするには、まずコーナーの内側につけておく必要がある。ドリフト状態になってしまえばコーナーリングしやすいので、アウトインアウトを意識するよりも確実にインにつけることを重視しよう。ドリフトターンを行えば、たいていのカーブをアクセル全開で回ることができる。しかし特別にきついコーナーは、進入まえにブレーキやアクセルオフで、少し速度を落としておこう。あとからブレーキをかけても間に合わない場合があるぞ。



←アウト・イン・アウトはあまり意識せず、とにかくインをつこう。

STEP3 COUNTER 立ち上がりにカウンターをあてろ

ドリフトしている最中は、ほかのクルマなどに注意。ぶつかりそうだったら、ブレーキを踏んでラインを調整すること。またコーナーの立ち上がりにはハンドルを逆に切ってカウンターを当てよう。クルマの位置が道路の中央に来るように心がけると、立ち上がりにコースアウトしにくい。



↑ドリフトしながら状況によってブレーキを使い、走行ラインを合わせていこう。



↑カウンターを当てて立ち上がる。ずっと滑らせると、タイムロスとなる場合も。

STEP4 S CORNER S字コーナーをドリフトで走る

もっとも難しく、ひと筋縄でいかないのがS字コーナーだ。S字コーナーには、ゆるいS字ときつい低速のS字がある。ゆるいS字コーナーは、できるだけ直線的に走ってタイムを短縮しよう。きついS字コーナーは、最初のコーナーでドリフトをかけて滑らせながら走る。そしてタイミングよく逆にハンドルを切って、ふたつ目のコーナーのインにつくのだ。うまくいけば、ハンドル操作だけでドリフト状態が維持できる。ふたつ目のコーナーのインにつくときに、ドリフトをかけなおすと確実だ。



↑きついS字コーナーにはドリフトをかけながら進入。車体を流しながら、ここぞというタイミングで逆方向に切り返す。この連続ドリフトはしっかりマスターしよう。

全ルートを極めろ！
アウトランモード15ステージオールチェック攻略

ここでは、アウトランモードの全15ステージを解説。ドリフトを極めれば、どんなコーナーも確実に曲がれる。しかしクルマが邪魔するため、コーナーの曲がり具合を知っておくことが必要となる。また、S字コーナーが絡んでくるとライン取りが難しい。できるだけ直線的に走りつつ、どこでドリフトをかけるか決めていこう。



STAGE 1
Palm Beach

ドリフトなしに全開で走れる。最後のS字もできるだけ直線的に走ろう。クルマがいたら速度を落とすのが無難。



←ラストのS字コーナーはミスしやすい場所。

STAGE 2
Deep Lake

最初の赤矢印のコーナーはドリフトなしで曲がれる。後半のS字はドリフトをかけて慎重にクルマを回避しよう。



←S字をのぞけばハイスピードで走れる。

STAGE 3
Alpine

最初のS字はドリフトなし全開で走れる。後半のふたつのカーブはきつい。オートマなら速度を落として回る。



←後半のカーブはきついので事故に注意。

STAGE 4
Castle Wall

道幅は広いが、最初のコーナー以外はどれもきつい。きっちりとドリフトをかけて、慎重にクリアーしていこう。



←S字はないが、きついコーナーの連続だ。

STAGE 5
Coniferous Forest

ドリフトをかけながらのS字が続く。とくに最後のS字は短くうねっているので、慣れないうちは速度を落とそう。



←ドリフト状態での切り返しがポイント。

STAGE 6
Desert

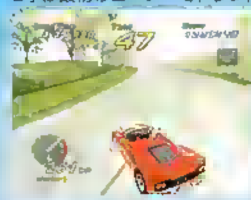
最初のコーナーがややきつい。また、終盤に短いS字がある。路肩を走るくらいの感じで直線的に突っ切ろう。



←砂漠の狭いS字はかなりの難所といえる。

STAGE 7
Cloudy Highland

道はうねっているが、きついコーナーは中盤にひとつと、後半のS字だけ。S字は最初のコーナーでドリフトする。



←S字は進入時にドリフトが必須なので注意。

STAGE 8
Industrial Complex

コーナーはそこそこきついが、道幅が広いので高速で走れる。ドリフトをかけ、早めにカウンターを当てよう。



←道が広いので、最短のラインを走りたい。

STAGE 9
Snow Mountain

最後はきついコーナーから、S字コーナーと続いている。S字前のコーナーでふらつかないように注意すること。



←道幅は広いが、コースの難度は高い。

STAGE 10
Ghost Forest

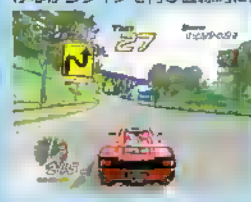
道幅が狭いので注意。3つ目のコーンの置いてあるコーナーがきつい。最後もきついコーナーから短いS字に続く。



←道幅が狭いので、コースを必ず覚えよう。

STAGE 11
Tulip Garden

中盤のS字の連続、後半のS字が難しい。最初は直線的に入り、ドリフトをかけながらラインを再び直線的に戻す。



←ライン取りがすべて。できるだけ直線的に。

STAGE 12
Metropolis

最初のコーナーはあまりきつくない。できるだけ攻め込もう。中盤に長いきつめのコーナーがあるので注意しよう。



←ゴールまえの左カーブはドリフトなしで回る。

STAGE 13
Ancient Ruins

長いコーナーがひたすら続く。ドリフト状態がずっと続くので、ドリフトしたまま正しいラインを維持して走ろう。



←もっとも長いドリフトが可能なコース。

STAGE 14
Imperial Avenue

最初のS字はさほどきつくないが、中盤に非常にきついコーナーがある。終盤のS字もかなりきついので注意。



←中盤のきついコーナーを覚えることが先決。

STAGE 15
Cape Way

中盤には緩いS字があるが、ほぼストレートに走れる。後半は低速のS字コーナーが連続するので注意が必要。



←低速S字コーナーはドリフトで切り返そう。

ミッションモード攻略
19種類のミッションを完全網羅 個別に対策を立てて進め!

ミッションモードは、特殊なステージをのぞき19種類のミッションで構成されている。ドリフトを駆使するドライビングテクニックは、どのミッションでも重要。しかしミッションによって、速く走ったほうがいい場合と、低速で回ったほうが確実な場合がある。超人的なテクニックがなくても、コツをつかめば光明が見えてくるぞ。

DRIFT ドリフト
ドリフト状態を維持しよう

決められた区間でドリフトをするとハートが溜まっていく。もっとも重要なポイントは、路肩をこすらないこと。ドリフト中に路肩をこすると一定時間ハートが加算されなくなるので、非常に痛い。区間以外なら事故はダメだが路肩をこすってもいい。



↑時間はそれほど関係ない。慎重にこなすのだ。

STAGE 5.2 路肩をこすらないことが最優先

無理せず路肩をこすらないように進めよう。区間のあいだには直線的な場所もあるが、無理にドリフトをかけなくてもいい。コーナーでしっかりドリフトをかけ、路肩にこすらないことを最優先する。最終コースの古代廃墟は、長時間ドリフトができるのでハートを稼ぐチャンスだ。最後はドリフトしながら左右に切り返さなければならないので注意。



↑メトロポリスはコーナーだけ確実にドリフト。



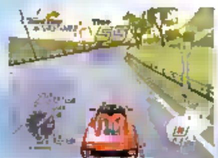
↑古代廃墟の最終コーナーの切り返しに注意。

MAXSPEED マックススピード
完ぺきなラインを描け

決められた区間で、一定速度以上を出し続けるとハートをゲットできる。このミッションの難しいところは、1回ミスするとスピードが落ちるため、つぎの区間でもスピード不足になることだ。また、最初がうまくいっても、後半失敗して速度が落ちるとハートが減ってしまう。ミスは許されないぞ。このミッションは、オートマよりマニュアルのほうが圧倒的に有利。マニュアルでギアを瞬間的に落とすことによって起こせるドリフトは、ブレーキドリフトより高速コーナーリングが可能だ。

STAGE 5.4 ギアドリフトで活路を開け

オートマも不可能ではないがマニュアルのほうがはるかに楽。湖のコースの最初の区間は全速で走ることができる。砂漠の最初のふたつの区間は、ギアによるドリフトを使えば確実にハートをゲットできる。砂漠最後の区間は難しいので、少しハートが取れれば十分。最終コースの森は、最初の入り口で事故を起こしやすい。ふたつ目の区間が稼ぎどころだ。



↑湖の最初の区間はドリフトなしで走り抜ける。

↓砂漠の最初の区間で、確実に稼いでいこう。





↑最終コースの入り口は急カーブになっている。

CRAZY CONVOY クレイジーコンボイ
落ち着いて走れ!

大型トラックが多数出現する道で、ぶつからないように走るミッション。ぶつかってはいけないのは一定区間だけで、それ以外の区間ではクルマと接触してもかまわない。そこで、区間以外はふつうに飛ばして走り、一定区間内は速度を落として走ろう。ゆっくり走るのがいちばんのコツで、区間内は1台も追い抜く必要はない。きついS字コーナーも、速度を落とせばドリフトをする必要はないのだ。制限時間内に間に合わないことが怖いかもしれないが、区間外をそこそこのスピードで走れば問題ない。

STAGE 11.1 コンボイは追い越さなくてよい

ふたつのコースがあるが、ぶつかってはいけない区間はどちらもきついS字コーナーがほとんど。難所が続くだけに、追い抜きは非常に難しい。区間内での追い抜きはほぼあきらめて、ゆっくりトラックの後ろをついていこう。それでもコース間の広い道路でとばしていけば、20秒以上余すことも可能だ。落ち着いて走れば問題なくクリアーできるはず。



↑区間内は追い抜かないくらいのつもりで走ろう。



↑コースのあいだの道路は全速力で飛ばしまくる。

RUSHHOUR ラッシュアワー
ぶつからずにすり抜けよう

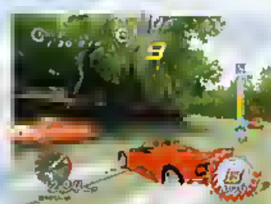
一定区間内に、どれだけ追い抜けるかを評価するミッション。そのためについ無謀な運転をしがちだが、それではまったく意味がない。区間内では接触や事故はもちろん、路肩をこすっただけでハートがどんどん減ってしまうのだ。追い抜きよりも、ぶつからず、コースアウトせず走ることのほうが重要になる。コーナーでドリフトをしたら、ブレーキを駆使してほかのクルマを巧妙にかわしていこう。コーナーに入るまえに、クルマを避けて走るラインをあらかじめ頭に描いておくといい。

STAGE 4.4 一定の速度をキープしよう

コースはふたつあるが、どちらも道は広いがきついコーナーが多い。ドリフトしつつ、ぶつからないようにブレーキングしてすり抜けられるラインを捜していく。道幅は広いので、ある程度速度を落としていればどこかにラインがあるはずだ。急激に落とさず一定の速度を維持しながら走っていけば、結果的に抜いていける。ノルマは達成できるはずだ。



↑道は広いがクルマが多いので、無理せず走ろう。



↑ドリフトしつつ抜けるラインを捜していく。

HEARTBREAKER ハートブレイカー

車体をこすりつけろ

クルマのまわりを回っているハートに接触することによって、ハートを奪っていくミッション。クルマと一瞬擦れ違っただけでは全部のハートは取れない。猛スピードで飛ばしまくるだけではハートを稼ぐ効率が悪い。1台のクルマから多くのハートを奪っていこう。クルマからすべてのハートを奪うには、近い速度でゆっくり接近する必要がある。クルマに近づいたら速度を落とし、車体をこすりつけるように近づけてハートをゲットしよう。つぎのクルマまでは高速で飛ばし、近づいたらスピードダウン。スピードのメリハリをつけて走ることが成功への近道だ。



←高速ですれ違っただけでは、ハートを数個しか取れないのだ。



↑スピードを少し落として、ハートの回っているクルマにまとわりつこう。

STAGE 4.5 クルマとの相対速度を考える

ハートをゲットできる区間が近づいたら、減速してクルマとの相対速度を緩めておく。そうするとまとわりつきやすい。このコースはきついカーブが多いので、コーナーではクルマの内側につけておこう。コーナーで流れて側面から接触するといい。



←コーナーの内側につけ、相手のクルマに寄り沿おう。

SNAPHAPPY スナップハッピー

ドリフトですれ違う

一定区間内に設置された、巨大なハートの写真を撮るミッション。実際には巨大ハートの手前でドリフトして車体の向きを変え、すれ違う瞬間にYボタンを押す、という手順となる。もちろん区間内で路肩をこするとハートを失ってしまうので注意。シャッターのタイミングだけでなく、車体とハートの位置関係も把握しておくといい。少しブレーキをかけてドリフトしながら、インからアウトに流れるとベストショットが撮りやすい。あまりハートに近いと相対速度が速く、撮影が難しくなるぞ。

STAGE 2.4 ドリフト直後のチャンスを逃すな

ハートを撮影するときはふたつのタイミングがある。ドリフトした瞬間と、すれ違う瞬間だ。このコースはカーブが緩いので、ドリフトした直後がシャッターを合わせやすい。この瞬間に撮影するといい。またこのステージのみ制限時間が非常に長い。そこで区間に入るまえに止まるくらいまで減速し、ドリフトせずに撮影することも可能だ。道の幅を最大限に活かし、低速で微調整しよう。確実にAAAランクが取れるはずだ。



↑ドリフトをした直後、シャッターが重なる瞬間を見逃さずにYボタンを押す。



↑ドリフトせずに低速で微調整しても、時間は間に合う。ほかのステージは無理。

HEARTCOLLECTOR ハートコレクター

要求の順番を覚える

ホリーが出してくる、さまざまなリクエストに応えてハートを稼いでいく。一定のゾーンを走ったり、コーンを飛ばしたり、ドリフトしたりとそのリクエストはさまざまだ。ステージが同じならリクエストの順番は毎回決まっているので、しっかり覚えておこう。時間に余裕がある場合が多いので、ゾーンやコーン関係のリクエストは確実にこなしていくこと。ドリフトを使わず、低速でコーナーリングしていけば難しくないはずだ。時間が足りなければ、高速ドリフトを少しだけ使ってタイムを短縮する。

STAGE 11.5 スローペースがいちばん安全

このステージは、一定のゾーンを走るのと、ぶつからないで走るリクエストのみが要求される。そこで、全体的にスピードを落とし、確実にリクエストに応えていくといい。リクエストの順番は同じだが、走るゾーンは内側と外側の2種類から選ばれるので注意が必要。どちらのリクエストも、出題されたらすぐに減速して慎重に走っていこう。最初のコースが間に合えば、ふたつ目のコースはかなり遅く走っても大丈夫だ。



↑ゾーンを走る場合は、まず減速してコーナーのどちら側にあるか確かめよう。



↑ぶつからないように走るリクエストは、追い抜かないくらいのつもりで走る。

LOVECOURIER ラブクーリエ

スピードのメリハリが大事

路上のハートを拾い、巨大ハートの場所を通るとハートが回収される。ハートは5個までしかストックできないので、巨大ハートを逃すことは大きなミスになる。タイムの余裕はそれほどないが、ハートを取りそこなうほうが問題。最初はゆっくりと走ってハートを確実にゲットし、少しずつスピードを速めていけばよい。ドリフトしなくてもスピードを落とせば回れる場所は、速度を落として回収したほうが無難だ。ハートのないところでできるだけ速度を上げ、制限時間内にゴールしよう。

STAGE 4.1 直線は速く、コーナーはゆっくりと走れ

ハートはスピードを落として確実に回収しよう。このステージでは、ハートのあるコーナーを一度もドリフトせず、低速で回っても制限時間内に間に合う。最初のコースではきついカーブにハートが配置されている。腕に覚えがあればドリフトしてもいいが、無理する必要はない。コーナーにハートが見えたら、アクセルを離して減速しよう。ハートを届ければタイムが加算されるので、ハートを取り逃さなければいい。すべて取れば、かなりゆっくり走って大丈夫だ。そのぶん、直線は加速しよう。ハートのないコーナーは、ドリフトして時間をできるだけ稼ぐこと。



←きついコーナーは思いきって減速しよう。

減速してハートをゲット!



→直線のところはアクセルを踏み込んで回収する。

LASERBREAKER
狭い隙間はハートが多い
レーザーブレイカー

張りめぐらされたレーザーを通過し、ハートをゲットしていく。ただ速く走るのではなく、クルマのあいだをぬって走るようにしよう。また、あまりゆっくり走っているとレーザーが消えてしまうこともある。最大のポイントは、狭いクルマのあいだだけ狙って走るということだ。レーザー上に表示されたハートの数は、狭いあいだほど多く、広いほど少ない。1個のハートをしつこく狙うよりも、狭いところを捜してどんどん飛ばしていったほうが効率がいいのだ。これがわかればだいぶ楽になるはず。

STAGE 7.4 最初のコースで無理は禁物
最初のコースは道幅もそれほど広くなく、クルマに接触しやすい。接触すると確実にハートが減るので注意しよう。しかしそうはいっても、あまり遅く走っていると効率が悪い。ライン取りをよく考え、ぶつからないようにペースをアップしていくことが必要だ。ふたつ目の工業地帯は道幅が広いので、ハートを稼ぐチャンス。ハートがたくさんあるレーザーを捜し、できるだけ飛ばして積極的にレーザーをカットしていこう。


↑広いクルマのあいだはハートが少ない。無理な走行ラインでカットしなくていい。


↑狭いクルマのあいだのレーザーはハートが多い。少し無理してもカットしよう。

CONEGATE
確実にゲートを通れ
コーンゲート

黄色いコーンがふたつずつ路面に置かれているので、そのあいだを走っていく。スタート時にはタイムが少なく、コーンを通るごとにタイムが1秒ずつ加算されるようになっている。理想としては、コーナーではドリフトしてコーンのあいだを通り抜けるのがいい。しかし最初のうちは無理せず、速度を落としてコーナーリングしよう。前半ステージなら、ドリフトせずにクリアーできるステージも多い。コーナーのどこにコーンが置かれているか、覚えて走っていくと確実にクリアーできるはずだ。

STAGE 11.4 コーンの配置を確認しつつ走る
道は広いものの、S字コーナーが続く森とチューリップ畑のコースは難度が高い。ドリフトで軽快に走り抜けるには、コースレイアウトを熟知しておく必要がある。しかしこのステージなら、スピードを落としてコーナーリングしてもぎりぎり間に合うはずだ。操作性の優れたクルマを使い、ドリフトしないで曲がれるぎりぎりの速度を守ってコーンのあいだを通過していく。こうすればコーンの位置を確認しつつ進めるぞ。


↑きついカーブを低速で確実にコーナーリングする。スピードのメリハリが重要。


↑S字コーナーの、どこにゲートが設置されているかチェックしておこう。

CONERUNNER
的確に倒せ! 焦りは禁物
コーンランナー

黄色いコーンのあいだに挟まれた青いコーンを倒していくミッション。青いコーンの並んでいるラインに沿ってクルマを走らせよう。コーナーに置かれたコーンは、ドリフトしながら飛ばせばタイムが短縮できるが、ある程度なら、ドリフトしないようゆっくりとクルマを走らせても大丈夫だ。しかしあまり遅いとさすがにタイムが足りないので注意しよう。最初はゆっくりと走り、制限時間内に走りきれないようであればドリフトを考えていく。この手順で進めていったほうが効率がいい。

STAGE 3.5 ドリフトなしで達成できる
コースはひとつだけだが、きついコーナーにコーンが置かれている。コーンの位置を熟知していないかぎり、スピードを出して走ると対応できないはずだ。このステージは時間が比較的長いので、ドリフトせずにコーンを倒していっても間に合う。ランクAAAを取るには1個のコーンのミスも許されないが、ドリフトなしで達成できる。慣れてきたら、ドリフトしてコーンをはじき飛ばしてみよう。爽快感がぜんぜん違うぞ。


↑ゆっくり走っても十分に間に合う。無理せず確実にコーンを倒していこう。


↑コーナーでのコーンのライン取りをしっかり覚えて、進入角度を決めるのだ。

ZONERUNNER
ゆっくり走れば大丈夫
ゾーンランナー

指定された青と赤のゾーンを走るミッション。ゾーンの指定されるコーナーは決まっているが、ゾーンがインに指定されるか、アウトに指定されるかは決まっていない。なので目で確認してライン取りする必要がある。これを怠ると大きなミスになるぞ。序盤のステージは制限時間に余裕があるので、ゆっくり走ってほとんど問題ない。ハンドリングのいいクルマを使い、滑らせないように走っていこう。制限時間が足りないようであれば、攻めるコーナーを決めてドリフトで時間を稼いでいくのだ。

STAGE 11.2 特定の場所だけ難度が高い
最初はチューリップ畑、つぎはメトロポリスのコースとなる。基本的には速度を落とし、ドリフトせずに進んでいけばクリアーできるはずだ。チューリップ畑は、3つ目のゾーンが失敗しやすい。S字の最後のコーナーに設定されているが、アウトを指定されると難度が高くなるからだ。ぎりぎりまで膨らんで、ドリフトで滑らせて走ろう。メトロポリスでは、中間地点の長いコーナーに注意。速度をかなり落とすこと。


↑チューリップ畑の3番目のゾーンがなかなか難しい。ゆっくりと確実に走ろう。


↑メトロポリスの中間地点のコーナー。インを指定されるとはみだしやすい。

MASSMAYHEM マスメイヘム
メモを取れば確実!

上空に表示される数字を計算し、その合計値のルートに進んでいくミッション。純粋に計算力が問われる。途中で計算ミスのような気がしても、最後まで計算しておいたほうが助かる場合が多いぞ。もっとも確実な方法は、数字が出るたびにスタートボタンを押して画面を止め、数字をひとつずつメモしていく方法。1コース終了時にメモを見ながらまとめて計算すれば、確実に正しい計算結果をはじき出すことができる。



↑上空の数字を計算していく。答えがマイナスになる場合もあるので注意せよ。



↑せこい方法だが、スタートボタンを押して画面を止め、数字をメモすれば確実。

MEMORYTEST メモリーテスト
ゲート進入時はスローダウンせよ

上空に表示されるフルーツの種類を覚え、同じ表示のゲートを選んで走り抜けていくミッション。記憶力が試されるので、心の中でフルーツの順番をくり返してゲートに備えよう。フルーツが同時に出現して混乱したら、最低でも決まった位置のひとつだけ覚えるように努力しよう。また、速度をあまり上げるとゲートをくぐれない恐れがある。コーナーに設置されたゲートは、スピードを落として慎重に走っていくのが無難。



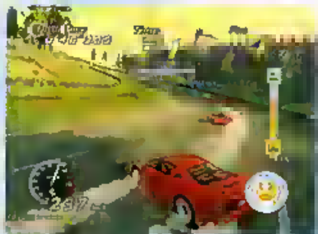
↑心の中でフルーツの名前を反復して、答えのゲートが来るのを待ち受けよう。



↑コーナーに設置されたゲートは、飛ばしていると通れないこともあるので注意。

SINGLERACE & KNOCKOUT
シングルレース&ノックアウト

複数のライバルと争う、レース形式のミッション。ノックアウトはやや特殊で、ステージごとに最下位が脱落していく形式だ。どのレースもいちばん重要なのは最後のコース。ここでミスをすると、大きく引き離していても一気に差を詰められ、抜かれてしまう。レースモードで最後のコースが出現していれば、そこだけ練習して確実に走れるようにしておくのもいい。コース数が増えるほど最高速が速いクルマが有利となる。


↑ノックアウトは最初のコースも大事。事故を起こすといきなり終わることも。



↑最後が直線の多いコースなら、途中でミスしても最後で取り返すことができる。

TIMETRIAL & RIVALRACE & REVERSERACE
タイムトライアル&ライバルレース&リバースレース

タイムトライアルとライバルレースは、目標とする相手が明確に決まっているミッションだ。タイムトライアルはひとつのコースで争い、ゴーストカーと勝負する。最初のゴーストカーは遅いが、クリアーすることに速くなるので注意。ライバルレースは最終コースの走りが勝敗を分ける。ミスしたときには、クルマを寄せてブロックするテクニックが役立つこともあるぞ。たとえ抜かれても、ライバルの速度はそのぶん落ちる。



↑ゴーストカーの速さは、クリアーするごとに上がっていくので注意しよう。



↑後ろにつかれたライバルの位置は、名前の表示でわかる。ブロックに役立つぞ。

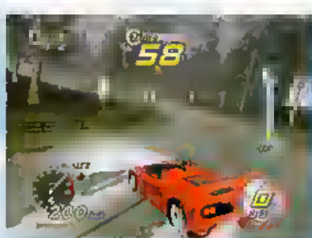
戦略的クルマ選びでクリアーが楽になる

まずオートマかマニュアルかという選択がある。ほとんどのミッションがオートマでクリアー可能だが、後半のMAX SPEEDだけはオートマだと不可能に近いので注意しよう。

また直線的なコースでのレースは、最高速が速いタイプが有利だ。時間に余裕があればハンドリング重視のクルマが役立つ。ミッションによってクルマをうまく使い分けていこう。このとき、最高速のクルマはいちばん上のやさしいルートでは出現しないことに注意。序盤のステージ3をクリアーすればF40が使えるので、さきに手に入れておくといいだろう。

ハンドリング&バランス重視

Dino246などのハンドリング重視のクルマは、コーナーでなかなか滑らない。コーンランナーなど、時間に余裕があるステージで、低速でドリフトせずに走る場合は役立つタイプだ。F50などのバランスタイプは、それより少し最高速が速いので、さまざまなミッションに使える。



↑最高速タイプでは曲がりにくいコーナーでも、F50なら全速でオーケー。

加速タイプ

288GTOなどは加速が速いタイプだ。ラブクーリエなど、要所によっては速度を落としたほうがいいが、総合的にはある程度速いタイムが求められるようなミッションには役立つ。スピードのメリハリをつけて攻略するミッションには最適のクルマといえるだろう。



↑ハートブレイカーのように、加速と減速をくり返すミッションには最適だ。

最高速タイプ

F40などの最高速が速いタイプは、ライバルレースなどのタイムを競うミッションにうってつけ。とくにコース間の道路は直線が続くので、MAX 300キロの最高速でライバルを一気に引き離せる。コース数の多いミッションになるほど、最高速の速いタイプが有利になるぞ。



↑直線が続くコースは、最高速タイプの独壇場。タイムを思いきり短縮できる。

徹底攻略指南！



キャンペーン最終攻略！

攻略３回目となる今回は、キャンペーン攻略の最終回と誰もが疑問に思うあれこれを一問一答形式でお届け！

攻略海兵隊［JBF］：鶴岡八幡（luruman），ハメコ。（hameko.），マンモス（mammoth），Nina（nina） PM：Xbox通歴（endox）

SPEC FPS

ヘイロー2 / SFシューティングアドベンチャー
マイクロソフト / Bungie Studios
発売中（2004年11月11日） / 7140円［税込］
HDTV（D2），5.1ch
15歳以上 / 259ブロック以上
初回限定分は特製メタルケース仕様，プレミアムDVD同梱。リミテッドエディションXbox Live同梱版（9975円［税込］）は初回限定版，Xbox Live12ヶ月ご利用カード，Xboxボイスコミュニケータ同梱

CAMPAIGN

キャンペーン　ストーリーもいよいよ大詰め!!

キャンペーン攻略もついに最終回！ ラストの2レベル"ハイチャリティ"，"大いなる旅"を攻略していくぞ。いままでと比べると，ステージの内容自体は若干短いものの，一度に出現する敵の量が半端ではない。正攻法だけでは苦しい思いをするので，ここでは，各エリアごとの最良となる戦法を交えながら攻略していくぞ。これまでに得た知識とテクニックを総動員し，最後の試練に打ち勝つのだ！



←大いなる旅では多数の乗り物の運用が必要。

マップアイコン
- ルート
- スイッチ
- ドア
- 敵団
- タレット
- ゴースト
- スペクター
- レイス
- バンシー

マップ中の1へとつながっていることを表します。1は同じ

CAMPAIGN AREA GUIDE 1

真実の預言者を阻止せよ
ハイチャリティ

地球へと乗り込むため，ハイチャリティの中心にあるフォアランナーのシップへと向かう真実の預言者たち。それが"大いなる旅"を行うための最後の仕上げであることを知ったチーフは，ミランダとジョンソン，およびタルタロスの握るインデックスをコルタナに任せ，出発せんとするフォアランナーのシップへと急ぐのだった。ハイチャリティはフラッドの胞子に汚染され，照明器具が壊れている。非常に暗いので，ライトをつけながら行動しよう。

A フラッドを撃退し、中心地へ

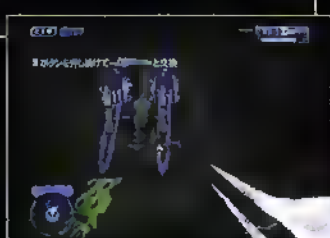
フラッドがつぎつぎと迫ってくるので，次ページのカコミを参照に撃退していこう。ショットガンを所持しているフラッドからは，必ず奪うように。フラッドたちを一掃したら，★にあるショットガンとロケットランチャーを入手。ロケランをかまえて建物に侵入し，複数でかたまったブルート目掛けて発射!! 全滅後，重力リフトへと急げ。



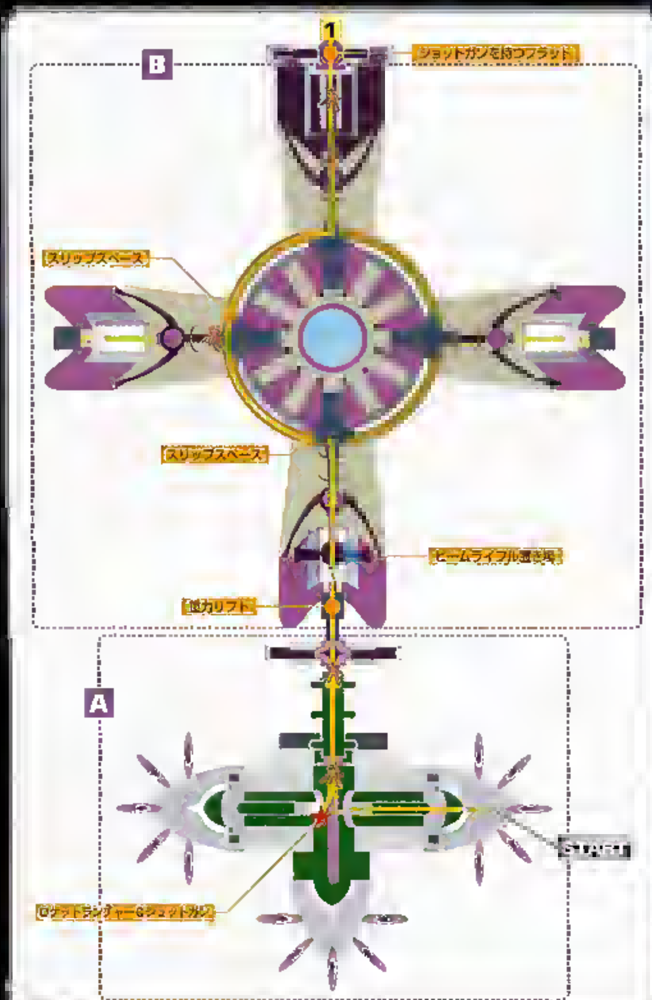
⬆ロケランを使い切ったあとは，建物の外に出てカービンやソードと交換しておこう。

B ビームライフルで狙い打て！

★にビームライフルが3挺あるので，ひとまずエナジーソードと交換。左前方の足場で交戦中のフラッドとブルートをビームライフルでスナイプしよう。やっかいなドローンを優先的に倒しておきたい。全滅させたらスリップスペースを進み，扉に移動。登場するフラッドをショットガンで撃破し，す速く扉に入ればドローンの出現を防げるぞ。



⬆ビームライフルは武器ラック内と落ちているものを合わせて3挺。射撃下手も安心だ。



気になる諸問題も徹底フォロー!



➡キャンペーンの最後に待ち受けるタルタロス戦。目指せエンディング!

マイクロソフトによる公式大会も始まり、新たな盛り上がりを見せている『Halo 2』。今月はまず、キャンペーンのマスターチーフ編，アービター編のそれぞれの最終レベルを詳細に攻略していく。これを参考にすれば，誰でもエンディングにたどり着けること間違いなし！ 続いて、ゲーム内容に関するさまざまな疑問を解消する一問一答コーナーを読めば，細かな知識がついてレベルアップ間違いなし！ 全プレイヤー熟読必須の情報を高密度でお届け！



⬅日ごろ気になっている素朴な疑問を一刀両断！

C 胞子が飛び交うハイチャリティを進め！

明かりの類が破壊されているため，フラッシュライトの常時点灯は必須となる。扉に入ると左右から現れるフラッドとは，悪い視野に頼るのではなく，モーショントラッカーの光点の位置を追いかけることを重視して戦っていこう。つぎの部屋にいるグラントは無視して問題ない。もし攻撃をされたら殴り倒してしまえ。



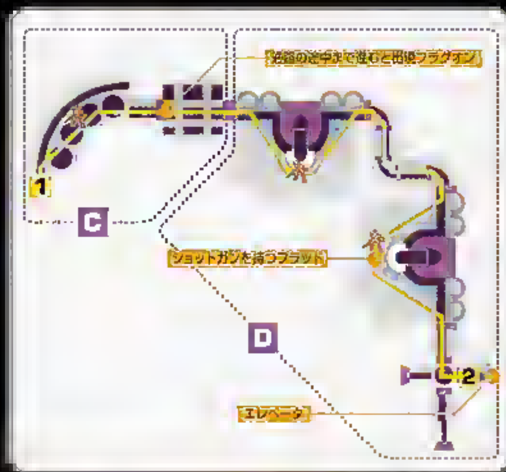
⬅ショットガンを持ったフラッドを倒し，弾薬補充したいところ。

D 敵どうしが数を減らし合うのをじっと待つ

広いエリアに出たら，右の岩場に上って進もう。基本どおりブルートとフラッドを戦わせておいて様子を見，敵の数が減ったところを横から狩るのがベストだ。つぎのエリアも同様に，エナジーソードを中心に戦って敵の生き残りを倒していこう。混戦に乗じて戦いを回避し，一気にドアまで駆け抜けてしまうのも手だ。

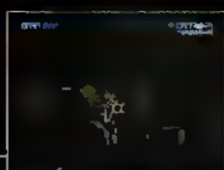


⬅ロケランを持ったフラッドも出現。敵の数が減ってから動こう。



フラッドの心臓を射抜き、即死させるのだ

フラッドの弱点は左胸，つまり心臓の位置であることが判明！ ヘッドショットを狙える武器を使えば，一撃で死を与えられる。毎回はキツイが，なるべく左胸を狙うと戦いがラクになる。



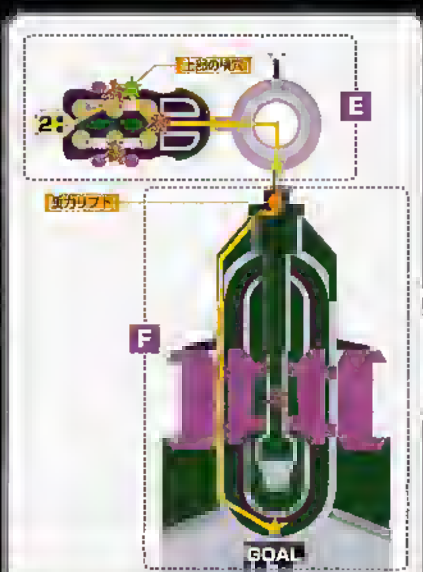
⬅あのしつこいフラッドを一撃で！ 狙っていこう。

エリアCでは後ろから来るフラッドに注意！

Cのフロアは敵が出現しないように見えるが，途中まで進むと後ろの扉からフラッドたちが押し寄せてくる。奇妙な鳴き声がその合図となっているので，モニターの音量確認も忘れずに。



⬅鳴き声のあと，すぐに引き返して戦いに備えよう。



E 上部にある横穴に立てこもろう

エレベーターで上のフロアに到達したら，★にある楕円の突起にジャンプしゃがみで飛び乗り，横穴で待機。ブルートとフラッドたちの潰し合いを待つのだ。時間が経つと眼前にいきなりフラッドが現れるので，背後から斬りつける。数がある程度減ったところで手早く全滅させたあと，つぎのエリアへ。



⬅フラッドの汚染でできた'こぶ'を足場にすることで、上部にある小さな通路に移動することができるぞ。



➡ここにいれば攻撃を受けずにすむ。混戦が冷めてから戦いを開始すれば，少ない労力で進めるぞ。

F フォアランナーのシップへ急行！

重力リフトを登った先では，ブルートとフラッドが交戦している。とはいえコルタナの言うとおり，いまは真実の預言者を追うのが最優先事項。敵たちを無視して★へと急ぐべし。みごと到達すれば，フォアランナーの動力エンジンを利用してシップへと向かうチーフの勇姿を拝むことができるぞ。



⬅フロア左にある小さな通路から大量のフラッドが……。かまい過ぎるとコルタナに叱られてしまうので注意!?



➡交戦中の敵どもは完全に無視。ハイチャリティのことはコルタナに任せ，真実の預言者を追跡！

タルタロスとの最終決戦！
大いなる旅

ブルートのキャンプを一掃したアービターは、評議員たちが"大いなる旅立ち"を見守るはずだったタワー付近へとたどり着く。パラサイトにより、鍵がまだ使われていないことを知ったアービターは、デルタヘイローの使用を阻止するため、同胞とともにコントロールタワーへと向かうのだった。いよいよタルタロスとの対決が待つ!! 自分の力を信じて戦い、勝利せよ!!

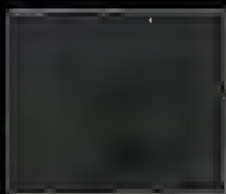
ブルートショット活用法

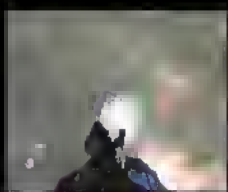
このステージで頻繁に手に入るブルートショットは、殴りの威力に優れているのが最大の特徴。体力の多いブルートでさえも背後殴りで即死させられるので、ステルスと併せて使うといい。なお、エリアB～Fは室内のため、爆風による攻撃を決めやすい。弾薬の補充しやすさに任せて撃ちまくろう。

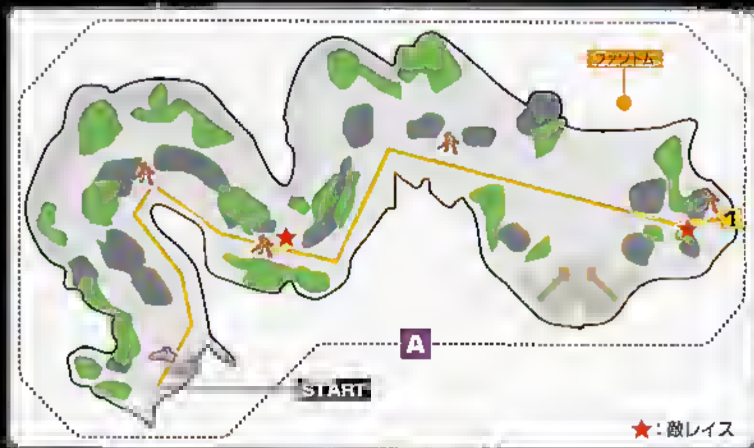

⬆高威力な殴りが魅力のブルートショット。ステルスとの併用で効果を発揮する。

A レイスの主砲でブルートどもを吹っ飛ばせ！

スタート地点には2台の機動兵器が用意されている。スペクターは同胞に任せ、レイスに搭乗するのがオススメだ。以降、道中に出現する敵ゴーストを、スペクターと協力して撃破していこう。★には敵のレイスが登場。相手の砲撃が見えたら、ブーストで前進すると回避しやすい。扉の近くに現れるブルートショット装備のブルートは、プラズマグレネードを投げつけてくるなど、少々やっかいだ。遠方から主砲で一掃するべし。


➡スタート地点後ろの浜辺に落ちると死。注意!?


⬅ファントムの砲撃は岩の陰に隠れてやりすごせ。



B ブルートショットの特性を活用！

上階層には4体のブルートが待ち受けている。ステルスを使って上階層へ上り、背後からブルートショットで殴りつけてやろう。すぐに扉から援軍が登場するので、プラズマグレネードでまとめて攻撃！

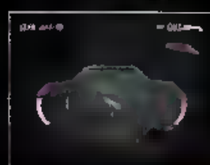

⬆エリートとハンターが味方に！ 大いに頼っていこう。


⬇あとで役立つビームライフル。武器ラックから入手せよ。

C 最優先でガンプラントを破壊！

コの字型の通路の対面に、ブルートショットを持ったブルートが大量出現。プラズマグレネードでガンプラント共々ブルートたちを撃破すれば、あとは仲間のハンターがブルートどもを蹴散らしてくれる。


⬆ブルートどもは頼れるハンター大先生にお願いしよう。

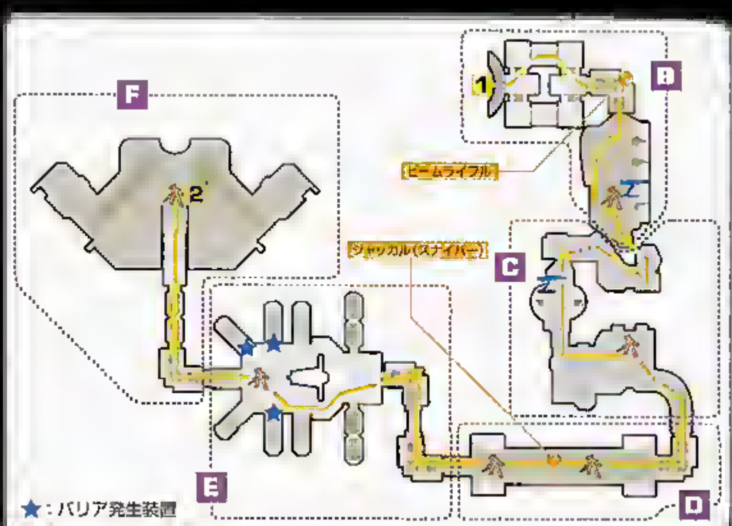

⬇こちらはBで入手したビームライフルで援護射撃せよ。

D 調達しておいたビームライフルで狙撃！

後方のジャッカル(スナイパー)をビームライフルで狙撃後、中腹に集まったジャッカルたちをグレネードとブルートショットで一掃。ドローンたちは、一度引いてからビームライフルで狙撃するといい。


⬆ファントムの砲撃は、いったん橋の入り口に引いて回避。


⬇ステルスで全敵を無視して扉に向かうのがもっとも簡単。



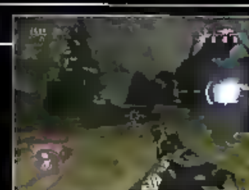
E バリア発生装置を壊せ！

このフロアにはジャッカル（シールド）と多数のブルートが出現する。よく見るとフロアの右隅と左隅にバリア発生装置があり、その奥に同胞のハンターやエリートがいる。ビームライフルでバリア発生装置を破壊して囚われの仲間を助け、ブルートを一掃せよ！


⬆通称"イカ頭"。エナジーソードでブルートを倒してくれるぞ。

F 海兵隊とともにブルートを倒せ

ついにスカラベ搭乗エリアに到達！ ここではブルートと地球軍の海兵隊が戦っているので、事前に"イカ頭"からエナジーソードを受け取っておき、ステルスを併用してブルートを殲滅していくといい。全滅後、同胞からプレゼントされたバンシーに乗り込もう。


⬆海兵隊との共闘が実現！ 軍曹との再会もあり感動もひとしお!?



G 無敵のスカラベを有効活用!! 中に入り込め!!

バンシー搭乗後はジョンソン軍曹の駆るスカラベを援護しつつ、いままで通ってきた道を戻ってコントロールタワーへと向かうことに。丘の上に設置されているガンプラントやレイス、バンシーを相手にしながら進んでいくのだ。ただ、じつはこのエリア、スカラベが完全に無敵であることを利用してバンシーをスカラベ上部に潜り込ませれば、あとはスカラベの中で待機しているだけで簡単にコントロールルームへとたどり着ける。


➡最初のレイス3体を倒すとスカラベが動き出す。


⬅バンシーが傷んできたら、予備に乗り換えよう。

乗り物でGO!

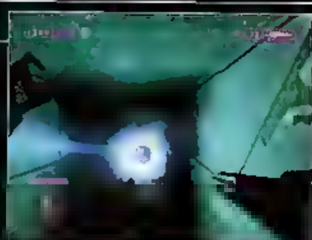
このステージでは、乗り継ぎを工夫すれば最後まで乗り物で進むこともできる。まずはブルートからゴーストを強奪し、敵を無視してスカラベ乗り場へと突っ切る。つぎにバンシーに乗り、スカラベ内で待機してコントロールタワーへ。そのまま右の写真を参考に、バンシーでコントロールルーム内部へ侵入！

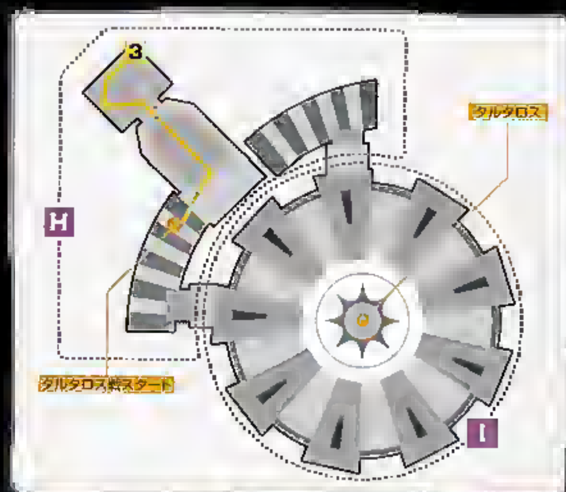

➡コントロールルーム内部の扉は一度降りる必要あり。


⬅タルタロス戦が始まると降ろされる。乗りに戻ろう。

H コントロールルームの護衛を一掃せよ

右の扉からブルートが出現。うち2体が暴走している。まずは下層に逃げ込んで狭い通路になっているところで待ち、暴走したブルートが迫ってきたところをグレネードで爆殺する。残りの敵は、ステルスとブルートショット殴りの併用による暗殺→下層へ逃げる→前述の暗殺、をくり返して数を減らそう。途中で現れる敵の増援も同様だ。なお、右の扉に入った時点でデモが始まるので、戦いを避けたい場合は扉が開いた瞬間にステルスで突入するとラク。


⬆まずはこの通路でブルートを待つ。上層には隠れるところがないので戦いにくい。



I 憎きタルタロスに死の制裁を加えよ！

ついにラストバトル！ ボスのタルタロスはシールドが切れたときしかダメージを与えられない。一定時間ごとにジョンソンがタルタロスを狙撃してシールドをはがしてくれるので、そのスキを逃さずダメージを与えていこう。なお、フロアは3階層になっており、下層から上層へは中央の重力リフトで、上層から下層へは飛び降りて移動することになる。最上層を基本ポジションとした戦闘を心がけると、タルタロスに接近されたときに階下へ回避しやすいぞ。


⬆タルタロスハンマーによる一撃は即死の危険アリ。不用意な接近は自殺行為だ。

⬇フロアのいろいろな場所にカービンが置いてある。メイン武器推奨。




⬆味方が落とすニードラーもタルタロスには効果的。まとめて当てよう。

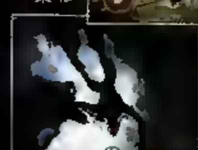
⬇タルタロスのシールドが切れているあいだが攻撃のチャンス。



バンシーで圧勝！ 対タルタロス戦

タルタロス戦にバンシーを持ち込めるのは先述のとおり。バンシーにはタルタロスのハンマー攻撃が無力なうえ、タルタロス自体はバンシーを乗っ取ることができない。接近してプラズマキャノンを撃ち続けていれば、驚くほど簡単にタルタロスを倒せてしまうぞ。これでエンディングに一歩近くなった!?


➡バンシーを使えば誰の力も借りずに楽勝で倒せます。

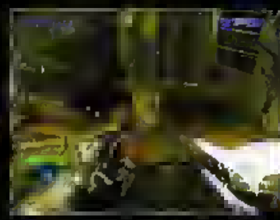

⬅ただ、最下層より下に降りると死ぬのでご注意を。



世田谷チーフ：東京都世田谷区在住の特務曹長。戦闘中に高確率で便意を催すため大人用オムツ(マークVI)の装着を検討中。

世田谷チーフの一問一答お悩み解決！

フラッドってショウガに似てないか？ 世田谷チーフだ。世界中の勇敢なる海兵隊メンバーたちは今日も寝不足や家族の迫害、さらには夜中にLiveで「爆弾！ 爆弾！」、「殺してやる！」「外人を何とかしないと！」などと絶叫して近所から白い目で見られるなど、さまざまな苦境に立ち向かっていることだろう。そんなキミたちに今回お送りするのは、宇宙各地から寄せられた『Halo 2』の疑問をズバズバ解消していこう、というステキな新コーナーだ。日ごろ気になっていた謎をスッキリ解消できる(かも知れない)情報が満載なので、隅々まで熟読されたし。



↑まじめなことから知能低めなものまで、質問があればまずは編集部まで！

Q1 フラッグCTFやアサルトなどで起きるサドンデスって何ですか？

対戦で、制限時間終了間際に「サドンデス」って言われてゲームが終了しないことがあるんですけれど、終わりになる条件って何なのでしょう？ このあいだサドンデスのまま1時間半ぐらい決着がつかなくてトイレに行けず、泣きそうになりました。(東京都／グラントさん)

A1 旗や爆弾の近くに敵がいる場合はサドンデスが終了しないので注意が必要だ！

攻守を順番に行うタイプのゲームで発生する延長戦の時間が"サドンデス"だ。旗や爆弾の側(横の距離)に攻め側のプレイヤーがいるとカウントが残り5秒となり、それ以上カウントが進まなくなるのだ。敵の気配がないのにサドンデスが終わらないときはしらみつぶしに捜すか、基地を固めてチームで雑談でもしておけ！



↑上下の距離は関係ない。高所、低所も捜すべし。



↑マップを知り尽くしておけば対応できるはずだ。

Q2 乗り物って、運転手が死なない限り壊れないというのは本当ですか？

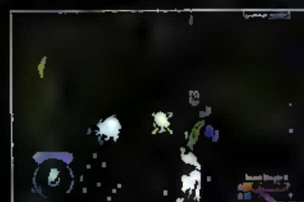
対戦時などに乗り物の運転手が撃ち殺されると、その直後に車体も爆発しますよね？ いつも不思議に思ってます。逆に、運転手が死なない限りは、乗り物ってずっと使えるんでしょうか？ (京都府／エリートさん)



↑たいてい運転手が死ぬと同時に乗り物も爆発。

A2 乗り物がさきに壊れる場合も多い。女房と畳と乗り物は新品に限る！

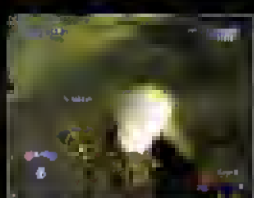
乗り物もふつうに壊れるぞ。これは「乗り物のほうが頑丈なので、運転手ががさきに死ぬことが多い」というのが正しい見解だろう。でも、たとえばゴーストなどは左側面のエネルギー装置部分を攻撃されると、運転手よりも早く、すぐに壊れてしまう。ボロくなったら乗り換えるように。



↑レイスは背面からの攻撃に強い。このような乗り物ごとの特徴を覚えよう。

Q3 ラグがひどくてうまく攻撃を当てられません。これじゃ勝てないヨ！

海外の人とLive対戦しているときによく起こるんですが、ショットガンを密着して当てたはずなのに倒せなかったり、目の前にいた敵にいきなり暗殺されたり。どうにかならないでしょうか？ (神奈川／ハンターさん)



↑確実に殺したはずなのに余裕で逃げ切られたり。

A3 向こうも同じことを思っているはずだから程度に応じて戦いかたを変えていくべし！

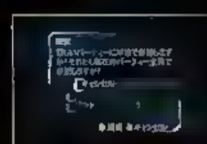
通信ラグの有無は、ホストとなるプレイヤーが自分側か相手側かによって変わる。自分がホストであれば、同じ現象が相手側にも起こっているので条件は対等。ラグがあるときは、弾が速い実弾武器を使うなどして対応すべし。不利な状況でも、戦いかたさえ工夫すれば勝利は難しくない。



↑ラグの有無の確認は、窓ガラスを割ったときの時間差などから判断しよう。

Q4 友人に招待されたパーティーに参加しようとしたら、なぜか入れない！

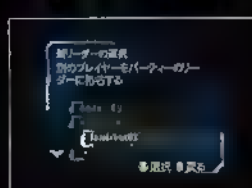
毎晩のように集まってビッグチームなどを遊んでいるのですが、たまに招待されても参加できないことがあります……。(東京／ジャッカルさん)



↑個人の移動よりも、パーティーでの移動で起きやすい気がしますな。

A4 パーティーリーダーの回線状況によっては参加できない場合もあるので注意しよう！

正確な原因は不明だが、プレイヤーどうしの通信接続環境の相性によっては、パーティーに参加できないこともあるようだ。こういった問題は、ほかの人にパーティーリーダーをパスすることで解消される場合が多い。事情を説明して、まずはリーダーを変えてみるといいぞ。



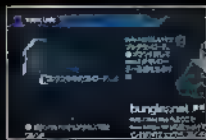
↑回線にトラブルがない人をリーダーに選ぼう。



↑逆に、相手側に招待してもらうというのも手だ。

Q5 追加要素はいつになったら出るの?

年が明けましたが、まだ(1月上旬時点)新要素のダウンロードはできないみたいです。追加要素はいつ出るのですか?(大阪府/ハンターさん)



←Liveメニューのいちばん下にあるダウンロード。使うのはいつか?

A5 バンジーの中の人も大変なのでしばらくいい子にして待つべし!

キミは『Halo 2』が好きか? 好きでやりこんでいるからこそ、もっともっとつぎを楽しみたくなる気持ちもわかるが、ゲームを作った人たちはようやくいま休憩を取っているのだ(たぶん)。もう少し我慢しなさい。



←自分でカスタムゲームをデザインするのもグー。

Q7 対戦時、死んだプレイヤーの復活ポイントって決まってるの?

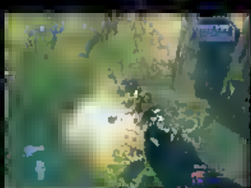
対戦プレイ中にやられてしまったとき、復活するポイントがいつも同じで偏っている気がするんですが……。(大阪府/ジャッカルさん)



←なんだかいつも離れた場所に出るので、戦線に復帰するのが大変です。

A7 敵と味方のポジションによって決まる! 敵の位置でコントロールされる場合もあるぞ!

味方に近く、敵から一定距離を置いたいくつかの復活ポイントに出現するので、敵に出現ポイント付近を押さえられると、空いている出現ポイントにしか復活できない、という状況になりうる。特定のマップではその傾向が顕著に出るので、偏っていると思ったら敵の位置に注目!



←自分の基地に敵がいる状態で死亡すると……。



←基地から離れた場所に飛ばされてしまうことも。

Q8 なんでプラズマガンのため撃ちはチーフやコヴナントを追尾するの?

チーフ、こんにちわ。プラズマガンのため撃ちって、すごい勢いで追いかけてきますよね? あの秘密を教えてください。(東京都/匿名希望さん)



←撃たれるほうとしてはイヤなのだが、かなり人懐こい(?)プラズマ弾。

A8 詳しい原理はわからないが、おそらくプラズマは人なつっこい性質なのではないだろうか

正直、科学はちっともわからないので生命体とプラズマが引き合うという原理はわかるはずもない。個人的な意見だが、たぶんプラズマは寂しいので誰かの近くにいたいのだろう。おセンチなヤツだ。

Q6 キャンペーンモードの難易度ってどういう風に影響するんですか?

おもにキャンペーンをプレイしているんですけど、レベルの難易度を変えると、具体的にどう変わるんでしょうか?(山形県/プロフェットさん)



←アドバンスだとあまり差異を感じない人もいるかも知れないが……。

A6 シールドの厚さとタレットの有無、敵の性能全般が大きく変化するぞ! っていうか地獄

高難易度を選んだときの最大の変化は、自分のシールドの弱体化と、敵の射撃精度の上昇にある。1発のダメージが非常に大きいので、すぐ死んでしまうのだ。敵エリートなどの耐久力が上がり、一撃では倒せない状況も多くなるぞ。遠距離から数を減らしながら進め。



←スナイパーの一撃で倒せないこともしばしば。



←敵弾のプラズマライフル3発でシールド消滅。

Q9 Liveで出会うチート(不正)行為にはどう対処したらいいんですか?

最近、フラッグ戦で敵の姿もないのに一瞬で旗を取られてポイントを奪われたり、どんなに殴っても死なない相手がいたり……。そんな相手には勝てるわけがないんですけれど、どうしたらこういったチートがなくなるんでしょうか。何かいい方法があるのであれば、ぜひとも教えてください!(京都府/エリートさん)



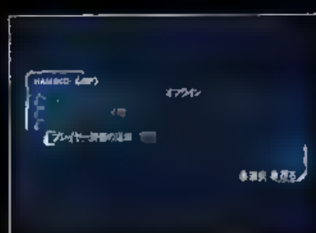
←どんなに殴っても死なないヤツが出てきたり!



←いきなりゲームが終了して試合に負けてたり!

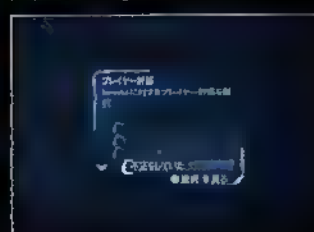
A9 対戦中の対抗手段はほとんどなし。だが野放しにせず、バンジーへこまめに報告するべし!

Liveでありとあらゆる手段のチートが行われていることは世界中のプレイヤーが知ることとなっている。正直言って対抗手段はほとんどないが、不正をしていたプレイヤーが確認できるのであれば、フレンドリストの"プレイヤー"から評価を送ってやろう。この評価はバンジーに届き、そこで不正が明らかになれば内容に応じて厳しい対処がとられる。だからみんなはチートすんなよ!



↑フレンドリストの"最近のプレイヤー"から相手を選択してAボタンを押すと、プレイヤー評価を送信できる仕組みになっている。

↓悪い評価だけでなくよい評価も送れるので、相手プレイヤーに感じたことをそのまま送ってあげよう。とにかく"送る"ことだ。





こわっぱども！今月号で隠し要素はすべて公開じゃ。心して読め！

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

好評日記連載からタイムアタック＆対戦のチャンピオンの攻略、そして隠し要素の全公開と、盛りだくさんの内容でお届けだ！

名称	デッド オア アライブ アルティメット	ジャンル	対戦格闘
発売元	テクモ	開発元	Team NINJA
発売日	発売中（2004年11月3日）	価格	9240円[税込]
サウンド	5.1ch、HDTV	プレイ人数	1～最大4人
対応周辺機器	OP VC 5H	対象年齢	18歳以上対象
ブロック数	14ブロック	その他	ワイドテレビ対応

僕のLive対戦日記 Vol.3 プレイヤー：ラスカル大帝
MY VERSUS DIARY

1月5日

不特定多数の人間が共通のテーマを競うとき、そこには必ずライバル関係が生じる。『DOAU』における俺の場合、あるティナ使いが目下のライバルだ。ここで彼の個人名を挙げるわけにはいかないので、とりあえず仮にW君としておこうか。

彼との出会いは昨年12月の中旬、ある8人トーナメントのセッションでのことだった。当時の俺のグレードはA+で、セッション内はグレードA～Bが中心といった、まあふつうの部屋。そのトーナメントの決勝で、俺はこともあろうに当時グレードBのW君に屈辱の3連敗を喫したのだった。

彼のプレイスタイルをひとことで表現するなら、まるで"バーサーカー"。確定反撃やコンボには若干甘さが残るものの、間断なく続く容赦のない攻めで、セッション内のプレイヤーをつぎつぎとなぎ倒していった。

彼の好戦的な性格にただならぬものを感じた俺は、めったに使わないボイスチャットで話しかけ、意気投合してお互いにフレンド登録。その後も彼との交流は続き、現在も2～3日に一度は対戦を行っている。

これまでのW君との対戦成績は、平均すると五分五分……だったのだが、じつはここんとこ均衡が崩れ、俺の負けがこみはじめている。その原因はわかってる。彼の異様なまでの"JOサイクロン"の入力の速さだ。

JOサイクロンは、ティナの主力となる投げ技である。その威力はすさまじく、ハイカウンターなら全体力のきっかり50パーセントを奪う。その代わり、この技には⬇⇨⇦F+Pというコマンド入力上の弱点があり、いったんティナをしゃがみ状態にしないと、出すことはできない。

ところが実戦上、W君のJOサイクロンは、立ちパンチから一瞬の躊躇もなくくり出されている。これは俺の被害妄想なのか、あるいは何か秘密が隠されているのか……。

1月8日

あれから3日。俺はさまざまな情報源を駆使してW君のJOサイクロンの秘密を探ってきたが、いまひとつ真相に近づくことができない。

これまで唯一入手した有力な情報は、"技の硬直中に先攻入力で方向キーを⬇に入れ続けておくと、硬直が解けた瞬間にJOサイクロンをくり出せる"というもの。俺も実際に試してみたが、これはなかなか使えるテクニックで、マスターすれば立ちパンチなどのけん制技からスムーズに決めることができる。……しかし、この方法はW君のJOサイクロンとは明らかに異なる。俺のはあらかじめ方向キーを入れっぱなしにしておく必要があるため、"相手の技をガードしたあとにはすんなり出せない"のに対し、W君は"どんな状況からでもスパッと決めてくる"のだ。

もちろん、俺が入手した情報でW君ばりのJOサイクロンを決めることも不可能ではないが、それには超人的な反応速度が必要だ。ラグが発生するオンライン対戦で、シビアな反応を毎回続けるのは不可能である。

そんなジレンマを抱えながら、今日はオフラインのスパーリングでティナの研究。何気なくパイルドライバー（⇨⇦F+P）からの投げコンボを練習していると……なんと、まれにJOサイクロンが暴発することがあるではないか！ いったい俺はどんな入力を行っているのか。画面に表示されているコマンドをよく観察する。

……謎はすべて解けた。じつはJOサイクロンの⬇⇨⇦F+Pというコマンドは、⇨⇦↘F+Pで代用が効くことが判明したのだ。同様のコマンドを持つバースのT.F.B.Bでも試してみたが、まったく同じことが可能だった。この方法なら入力が遅れることはないので、どんな状況からでもスパッと出せる。なるほど、野郎はこんな奥義を隠してたわけか。

さっそくリベンジとばかりにW君をいつものセッションに呼び出し、対戦を開始。しかし、ここで俺はとんでもない思い違いをしていたことに気づく。そう、JOサイクロンの秘密を解いたところで、このテクニックに対しては対抗する策がないのだ!!

……けっきょく、今日はそのままずるずると連敗を続け、無念にもA+に降格。くそ～、見てろよ！ そのうち絶対吠え面かかせてやるからな！

JOサイクロン高速入力

ティナのJOサイクロンやバースのT.F.B.Bといった、コマンドが⬇⇨⇦F+Pの投げ技は、⇨⇦↘F+Pという入力で代用することが可能だ。この入力ならしゃがみ状態を経由せずに投げることができるため、マスターすれば強力な武器になる。では、ジャン・リーのドラゴンナックル（⬇⇦⇨K）なども、⇦⇨↘Kのコマンドで入力を代用できるのだろうか？ 結論から言うと、いちおう代用入力は可能だが、↘からKまでのあいだに若干間をおかないと出すことができない。シビアなコンボに組みこむことは難しそうだ。残念！



➡いきなり飛んでくるT.F.B.B。強すぎ！



⬅ドラゴンナックルはボタンを遅めに入力。

↘↘P入力が暴発する？

ガード硬直が解ける瞬間に↘Pなどを出そうとしたとき、↘↘Pが暴発してしまった経験はないだろうか。じつはこの現象
①プレイヤーの硬直が解けるまえから、方向キーを↘方向に入れ続けておく
②攻撃ボタンを若干遅めに入力する
という条件を満たしたときに発生する。硬直明けに最速で↘Pなどを出す場合、方向キーをなるべく短めに入力することを意識しよう。逆に、↘↘Pなどが苦手という人は、上記①②の法則を利用すれば、↘Pの暴発を防ぐことができる。斜め入力が苦手な人は試してみよう。



➡↘Pを出したいのに↘↘P暴発。ありがち。



⬅方向パッドは短く入力することを意識！



タイムアタック講座

コス出しのためにCPU戦を遊ぶ人が大半だと思いますが、"いかに早いタイムで倒すか"という観点で進めると、また違ったパズル的なおもしろさがあります。ぜひチャレンジしてみてください。捨てゲーしてもお金がかからないのが最高です（笑）。



↑パターンができたら、あとはひたすらプレイを続けてつなぐだけ。継続は力なり。

タイムアタックの基礎知識

タイムアタックは、パターンを作成することからすべてが始まります。このとき注目したい点を解説します。

ワールドランキングを意識したタイムアタックの心得

POINT1 高ダメージの単発技を捜す

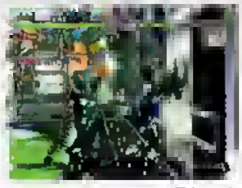
まずは技表を見返して、もっともダメージの高い技を捜してみよう。同時にゲージ1本の240ダメージを奪うには何発必要かも計算。連続技の場合は、クリティカルが発生しないものが望ましい（よろけ中はダメージが5割になるため）。



↑クロースヒット技は1.5倍で計算しよう。連続技は後半の敵になるほど安定しなくなる。

POINT2 連続壁ダウンで瞬殺

壁に垂直にぶつけたあとは敵の復帰が早い。となると自ずと手法は見えてくる。すべてのキャラに当てはまるわけではないが、壁に垂直の位置で高ダメージの技を当てて、復帰時に同じ技を重ねる、という行程のくり返しが基本になる。



↑壁受け身があるので最初は少し遅めに重ねよう。限界を狙うなら、その場起きを想定。

重要 ラウンド開始まえの位置取りですべてが決まる

上記の方法を使う場合、極めて重要なのがスタートまえの位置取り。教会の壁の溝やプレーリーのサボテン、ビーチのヤシの木も壁として利用できるので、成否は開幕にすべてがかかっているといっていい。逆に広いステージはいいタイムが出ないので、煮詰まってくると'捨てる'ステージになる。



↑ステージによっては5～10度程度の微調整が明暗を分ける。なお、1本目のKO位置で2本目の開始場所が決まるので、2本目は別のパターンを用意する必要がある。



JANN LEE《EASY》パターン紹介 1分30秒の壁を破れ！

使用技は基本的にふたつだけです。ドラゴンナックル（↓⇐⇒P）のクロースヒット3回でKOするのが理想。あとは運次第。数をこなせば1分台はすぐのはず。

主要技 ①ドラゴンナックル（↓⇐⇒P） ②ドラゴンキャノン（PPP⇒P）

ラウンドコール中に位置取り→①で壁ダウン→走って接近して復帰時に①、が基本。クロースヒットすれば3回でKOできる。広いステージは転がりダウンになるため、走り込んで⇩Kで起こして同様に（右表では省略）。なお、右表の位置取り項目の'少し'は約30度、'わずか'は約5～10度。タイム項目は壁受け身なしの場合で、受け身を取られると空振りする。0.3～0.5秒ほど遅らせたほうが安定する。

ステージとアルゴリズム

イージーでは大きく1～2、3～6、7～8人目で反応が変化。7～8人目はホールドしやすいほか、起き蹴りをよく出すので（6人目以下もまれに出す）、開幕に壁ダウンが奪えないと失敗しやすい。

捨てるべきステージ

前半の貯金が重要なので、序盤に雨の境内、サファリ、オペラなどの広いステージが来たらやり直したほうがいい。後半はもともと崩れやすいので、いいタイムだったら続けよう。

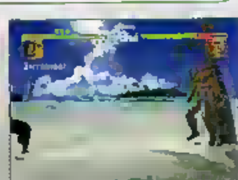
ステージ別 開始位置とパターン概要

ステージ名	1ラウンド目			2ラウンド目		
	位置取り	パターン	タイム	位置取り	パターン	タイム
THE BURAI ZENIN	前へ押す	①×3	×	背後(180度)	②→①×2	△
THE KOKU AN	奥へ少し	①×3	◎	手前90度	①×3	◎
THE CRIMSON	奥へわずか	①×3	◎	背後(手前120度)	②→①×2	△
THE AERIAL GARDENS	奥へ少し	①×3	◎	奥へ少し	①×3	◎
THE PRAIRIE	奥へわずか	①×3	○	手前90度	①×3	○
THE YOZAKURA	奥へ少し	①×3	◎	背後(180度)	②→①×2	△
THE DRAGON HILL	奥へ少し	①→奥へ90度→①×2	×	前へ押す	①×3	○
THE DANGER ZONE	前に押す	①×3	○	背後(180度)	②→①×2	△
THE WHITE STORM	手前へわずか	①×3	○	手前90度	①×3	○
THE GREAT OPERA	手前90度＋押す	①→前へ押す→①×2	×	手前or奥90度	①×3	△
THE ISLAND	手前へわずか	②→①×2	△	手前90度	②→①×2	△
THE DEMON'S CHURCH	奥へわずか	①×3	○	手前90度弱	①×3	○
THE SHRINE	前へ押す	①×3	△	前へ押す	①×3	○
THE SUSPENSION BRIDGE	奥90度	①→奥へ90度→①×2	×	手前90度	①×3	△
THE SAFARI	奥へ少し	①×3	×	前へ押す	①×3	×
THE GREAT WALL	奥90度	①×3	×	奥90度	①×3	×
THE RAY HOUSE	前へ押す	①×3	○	前へ押す	①×3	○
THE DOWNTOWN	前へ押す	①×3	×	前へ押す	①×3	○
THE AQUARIUM	前へ押す	①×3	×	背後(手前120度)	②→①×2	△
THE CYCLOTRON	手前90度	①×3	○	背後(手前120度)	①×3	△

※タイムの目安（◎：3秒50以下、○：4秒未満、△：4秒台、×：5秒以上）

特殊なパターン1 THE ISLAND

間合いを詰めて密着したら手前にほんの少しだけ移動して②。うまくいけばヤシの木に垂直ヒット。あとは①を2回でKO。2本目は奥に見えているヤシの木を利用。手前に移動しよう。



特殊なパターン2 THE DRAGON HILL

まず向かって右にある壁にぶつけて接近、奥へ回り込みつつ⇩Kで起こして今度は内側の壁にぶつける。そのまま①をヒットさせればKOしつつ内部へ落下。最下層は好タイムが出せる。





対戦レベルアップ講座

みなさんはじめまして。裏ナハといいます。『DOA2』のアーケード時代は全国大会で優勝したりとブイブイ言わせていましたが、現在はいちプレイヤーとして『DOAU』の通信対戦を楽しんでいます。『DOAU』は『DOA2』のリメイクということで、今回攻略記事を書く機会をいただきました。基本的な知識から最近発見された流行テクニックまで、対戦スキル向上に的をしぼって全力で攻略したので、ひとりでも多くのプレイヤーの参考になればうれしいです。みなさんと対戦する機会もあると思うので、オンライン上で名前を見かけたらぜひ遊んでやってください。勝ち残り3本先取の部屋がゲームセンターみたいで好きです。

クリティカルの攻防を極める

『DOAU』においてもっとも重要な要素であるクリティカル。システムの理解を深め、相手との駆け引きを楽しもう。

クリティカルの仕組みをより深く知ろう

クリティカル持続はゲージ40まで



⬆ザックのメビウスラッシュ(PPPK)は、3発目がカウンターだと最後の蹴りがダウンに。

クリティカル状態は、誘発技のダメージを含め体力40まで持続が可能だ。40を超えるか、同じ技を2度連続して当てるとクリティカルキャンセルが発生し、多くの技の場合ダウンしてしまう。ハイカウンター時は体力60まで可能となる。

持続中の打撃はカウンター扱い

クリティカルの持続中に当てた技はすべてカウンターヒットと同様の効果が現れる。そのため浮かせ技として使いやすくなる打撃がある反面、ダウンしてしまうだけでまともなダメージが取れなくなってしまう技も数多くあることに注意。



⬆ノーマルヒットのときだけクリティカルを誘発する下段技が代表格。価値が極端に落ちる。

相手次第ではこんな攻めかたもある

●ホールド入力を逆手に取る

クリティカル中の読みが外れたホールドはカウンター扱いになるので、本来ガードが間に合う連撃も、読み次第では強引に浮かせ技として狙っていけることもある。





⬅たとえばレオンの⇨Kから⇘Kがつながる。

●やられモーションが変化

クリティカルを誘発しても上段攻撃で追撃不能のしゃがみやられモーションがある。しかし相手が中段ホールドを入力すると立ち状態になるため上段攻撃も選択肢に。



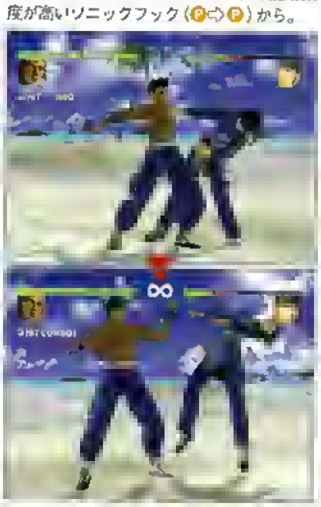


⬅慎重に展開したいときにおすすめの一手。

クリティカルキャンセルで浮かせる

クリティカルの持続が体力40を超えたり、同じ技を続けて当てるとクリティカルキャンセルが発生するのは先述のとおり。この特徴を利用して新たな浮かせ技を作れるキャラもいる。アインの揚げ突き（⇘P）が代表格で、クリティカルを誘発したあとに再び揚げ突き（⇘P）をくり出すことにより、使いやすい浮かせ技が生まれる。ジャン・リーやレイファンのようにクリティカル中に使える中段Pの浮かせ技を持っていないキャラでも、クリティカルキャンセルを利用することで選択肢を増やすことが可能になるのだ。かすみやザックなど、中段Pの浮かせ技を持っているものの、発生の遅さから使いにくいキャラでも有効なテクニックだ。とくに、体力40を超えるクリティカルキャンセルはさまざまな連繋パターンが考えられ、可能性に満ちている。ぜひ研究してみてほしい。

⬇ジャン・リーなら、当たりやすく使用頻度が高いソニックフック（P⇨P）から。



⬆ソニックアッパー（P⇩PP）で浮かすことができる。ホールドされにくく強力。

注目のクリティカルキャンセル技一覧

キャラクター	使用する打撃技	代表的な空中コンボ
かすみ	飛影刀（⇨⇨P）	連光天翔脚（PP⇨P⇨K）
ハヤブサ	昇旋刀（⇘P）	空旋斬撃（PP⇦P⇨P）
ザック	アッパー（⇘P）	デビルズラッシュ（PP⇨PP）
レオン	パームスタンプ（⇘P）	ストームアッパー（PP⇗P）
ジャン・リー	リードアッパー（⇘P）	スナップスパイクキック（⇨K⇦⇨K）
レイファン	擲染衣（⇘P）	擲染衣～連環連蹴脚（⇘PPKK）
アイン	揚げ突き（⇘P）	霧鐘（PP⇨PK）

被クリティカル時の防御テクニック

最速下段ホールドからのガード

相手の技を食らいクリティカルを誘発された瞬間にホールドを入力すると、クリティカル状態が短縮され、続く浮かせ技をガードできるシーンもある。このときは相手の上段攻撃と上段投げも回避できる下段ホールドがおすすめだ。相手の技の硬化時間が長ければ長いほど有効で、技によっては五分近い状態にまでもっていける。また、浮かせ技の発生が遅いキャラにも効果絶大。使いこなせれば非常に頼れる防御手段だ。



⬅アインの揚げ突き（⇘P）クリティカルから舞鶴（⇘K）の連繋も。



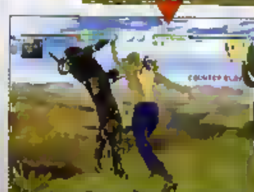
➡ガードが間に合う。ホールドしても受け流すだけなので非常に有効だ。

ハイスピードで反撃に転ずる

最速下段ホールドからのガードのみだと、こちらのホールドモーションを見送ったあとに再び攻めなおされる場合もある。そんなときに使っていきたいのが、最速下段ホールドを入力したあと打撃技を入れ込むテクニックだ。相手が遅めに重ねた打撃や、投げ技に対してカウンターを取ることができる。このとき使う技は、発生の速い浮かせ技か回避性能の高い技がいい。下段ホールドのしゃがみ状態を利用した技も有効だ。



➡持続に使いやすいPにも対応できる。下段ホールドでスカしてから。



⬅続く打撃にす速く割り込む！投げに対してはハイカウンターヒット。

クリティカルキャンセルは多くの場合ダウンと書いたが例外もある。かすみの閃光弾（⇨P）など肘打ち系の技が代表格だ。これらの技でクリティカルキャンセルした場合、相手キャラは特殊なやられモーションになるが、この状態に追撃で当てた技もすべてクリティカルキャンセル扱いになるという特徴がある。やられモーションが短く、追撃できる技は派生技に限られるが、これを利用すればハヤブサの破突膝蹴り（⇨PK）・レイファンの連射撃（⇨PK）・あやねの弧影爪（⇨PP）が有効な浮かせ技として機能するシーンも増える。狙ってみよう。

苦手なあの技に反撃したい!!

対処方法を知らないと強力な技に延々と苦しめられ、気付いたら負けているなんてよくある話。ここでは、特殊な対処が必要でなおかつ使用頻度が高い技をピックアップし、攻略してみたので参考にしてほしい。

あやねの螺旋刃（⇦P）は大チャンス!?

落ち着いてしゃがめ！

あやねの螺旋刃（⇦P）は回避性能に優れ、カウンターヒットで浮いてしまうため苦手意識を持つ人も多い。立ち回りから判定の強い中段技を意識して使っていき、PPなどの連繋は控え気味にすること。ガードもしくはノーマルヒットで食らったら、しゃがんで派生を回避しよう。



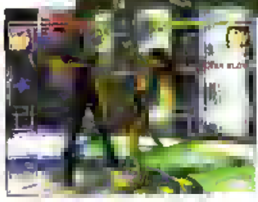
⬅つねに螺旋刃（⇦P）を意識し、誘うくらいの気持ちが必要。



➡あやね側が派生でフォローするなら、確実にしゃがんで反撃。



➡かすみは閃光弾（⇨P）がいい。派生がなければ背後ヒット。



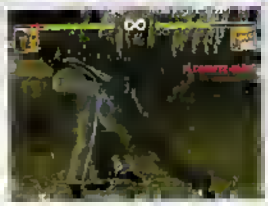
⬅レイファンの金鶏独立（P+K）ならば大ダメージになるぞ。

すかさず割り込め！

打撃技で割り込みカウンターヒットを狙うのも一手。螺旋刃（⇦P）をガードもしくはノーマルヒット後、あやね側が最速で螺旋裏人脚（⇦PK）に派生しなければ、発生の速い打撃で割り込むことが可能だ。そのさい中段攻撃ならば、螺旋裏地脚（⇦P⇩K）にも打ち勝てる。

ジャン・リーのドラゴンガンナー（⇨F+P）を封じる！

打撃を吸い込んで投げるドラゴンガンナー（⇨F+P）だが、下段ホールドや各キャラの⇩Pなどしゃがみ姿勢に対しては決まらないことを意識しておこう。とくに被クリティカル時は下段ホールドでしゃがむことによって防ぎ、立ち投げで反撃をしていきたい。



⬅相手の硬直を見極めたら手痛い反撃ができる。

こんな技にも対処していきたい

そのほかにも対戦で使用頻度が高く、ガード後に反撃が難しかったり、知っておかなければ失敗しやすい技を一覧表にしてみた。なかでも"ダッシュからの投げ"は難度が高く、⇨⇨F+Pなどのダッシュコマンドを含む投げ技を使いたい。的確に反撃すれば大きな戦力となるぞ。

的確に反撃したい技一覧

キャラクター	ガードした技	反撃方法
かすみ	閃光人襲脚（⇨PK）	ダッシュから投げ
ゲン・フー	丹鳳朝陽・虎蹲山（⇘PP）	下段投げ
レオン	ソリッドキャノン（⇩⇘⇨P）	リーチの長い投げ
ジャン・リー	ボディアッパー（⇨PP）	発生のす速い投げ
	サイドバックキック（⇘K⇦K）	ダッシュから投げ
あやね	風斬刀（⇘P）	ダッシュから投げ
アイン	吾裂（⇦⇨P）	発生のす速い投げ

※ダッシュからの投げ：前ダッシュして距離を詰めること。リーチの長い投げ：ワンコマンド以外のコマンド投げ。発生のす速い投げ：もっともダメージの高い投げ以外の投げ技

キャラ別 ピンポイント対戦攻略

知っておくと役立つ知識を中心にキャラ別で攻略。今回選んだのは使用人口が多く、筆者のメインキャラでもあるあやねと、隠しキャラのバイマンにおされて人気低迷気味（?）なレオンでいってみよう。

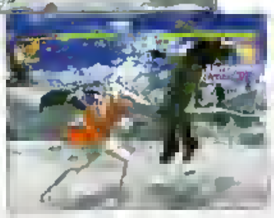
あやね　中…

覇天脚（K）から攻めてみる

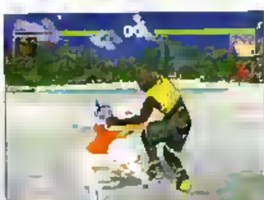
上段攻撃である覇天脚（K）は技の発生が速いうえにリーチも長く、地刃（⇩P）ヒット後や中距離のけん制に何かと使える技だ。近距離でカウンターヒットしたら影月輪（背向け⇖K）で追い討ちが可能。足位置が正位置のときなら裏弧影（背向け⇩P）もヒットしやすく、一気に体力を奪えるぞ。



⬅地刃（⇩P）カウンターからつながりやすい。



➡ここから裏弧影（背向け⇩P）が届くときも。



➡ダメージが少ないため持続に余裕がもてる。



⬅足位置次第では背向けにできるため強力だ。

耀光刃（⇗P）からのバリエーション

隙が少なくカウンターヒットでクリティカルを奪える耀光刃（⇗P）。スリップ床だとノーマルヒットでクリティカルが発生し、羅刃（背向けP）→捷・綾音蹴り（⇦P+K）というクリティカルコンボが狙える。捷・綾音蹴り（⇦P+K）で持続が狙えるシーンは少ないので、ぜひ覚えておきたい。

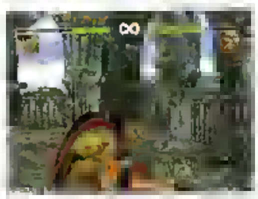
レオン　レオンならではの…

特定状況のチャンスを逃すな

レオンは壁際の浮かせ技に恵まれておらず、あらゆる技が壁ダウンとなってしまい追撃が入らない。ここで使っていきたいのがパームスタンプ（⇘P）でのクリティカルキャンセル。唯一壁際でも浮かせることができるぞ。空中コンボはストームアッパー（PP⇗P）がおすすめだ。



⬅壁際でパームスタンプ（⇘P）がヒット。投げとの2択が強烈だ。



⬅壁ダウンせずとも、グラウンドサブミッション（⇩F+P）で追撃。

反撃を受けにくい打撃を使ってみる

スマッシュアッパー（⇧PP）、ソリッドキャノン（⇩⇘⇨P）、ジャブ・ハイキック（PK）はガードされると投げによる反撃が確定してしまう。しかしワンコマンド投げは届かないという特異な技なため、相手によっては積極的に使っていこう。また、パームスタンプ（⇘P）やパームアロー（⇖P）をガードされても、しゃがみダッシュ（⇘⬊）で投げを回避できる。



⬆ワンコマンド投げが主力のあやね。ハイカウンター狙いで大技を当てたい。

あやねの特殊行動技である凪（背向け⇘）。入力直後にあやねが正面向きになるため、全キャラ中もっともす速く振り向けるという特徴を持っている。あやね同キャラ対決で霧惑い（⇦F+P）からの螺旋刃（⇦P）をノーマルヒットにできるのは有名なテクニックだ。ほかにも、翻針（⇨P）や覇天脚（K）をガードされたあとにも使える。あやねが背を向けているため防御的手段がとれず、打撃をカウンターで食らいやすい状況なのだが、凪（背向け⇘）を入力すれば反撃をノーマルヒットで受けることが可能だ。バックダッシュと使い分けていきたい。



ヒトミ対戦攻略

連撃だけに頼らず、単発技にも目を向けよう

「DOA3」から参戦のヒトミは「3」か「DOAX」のデータがある本体でアインのストーリーorタイムアタックを初期設定以上でクリアーすれば使用可能だ。

密着戦の立ち回りが重要

アインよりも連撃が豊富なヒトミは、上下の振り分けとディレイを駆使することで、より多角的な攻めが可能だ。ただし、揚げ突き(⇧Ⓟ)に相当する技がないため、至近距離での立ち回りが大きなポイントになる。

機先を制する技としては順突き(Ⓟ)が真っ先に挙げられるが、これだけだと相手に読まれやすい。そこで活躍するのが膝当(⇨Ⓚ)。膝当踵薙ぎ(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)への派生があるほか、1発止めも効果的だ。ヒット時は飛び前蹴り(⇗Ⓚ)がつながるので、これを意識させて相手のガードを崩していこう。ガードされたときは、下段突き(⇩Ⓟ)のカウンターを狙うのもいい。アイン同様、即座に吾妻(⇦⇨Ⓟ)をくり出せば連続ヒットする。

投げ技はもっとも威力の高い猛火(⇧⇧Ⓕ+Ⓟ)がメインになるが、攻めを持続できる破砕(⇨Ⓕ+Ⓟ)もオススメ。ヒット後はヒトミが有利なので、投げと浮かせ技で2択を迫れる。



⬆吾妻(⇦⇨Ⓟ)や飛び膝蹴り(⇨⇨Ⓚ)など、中間距離での打撃戦は有利。



⬇双手突き(⇨Ⓟ+Ⓚ)や廻し肘(Ⓕ+Ⓚ)など、必ずクリティカルが発生する中段も豊富にある。

POINT　連撃技を使いこなす

多彩なコンビネーションもヒトミの主戦力。アインと共通する順突き(Ⓟ)、鉄槌(⇦Ⓟ)、下段足刀(⇙Ⓚ)からの各種連撃に加えて、猿臂(⇖Ⓟ)や飛び膝蹴り(⇨⇨Ⓚ)も有効。後者は流星(⇨⇨ⓀⓀ)のヒット状況を見て、つぎの行動を選択しよう。なお、出の早い連撃は上段始動が多いため、⇩Ⓟカウンターやホールドへの警戒も必要だ。当てやすいのは踵薙ぎ(⇩Ⓕ+Ⓚ)への連撃だが、ダウンを奪って仕切り直しになるためうまみが少ない。最終的に投げ技や浮かせ技へつなぎたいところだ。



➡ディレイと途中止めを交えて相手のガードを揺さぶろう。



⬅コンボで活躍する猿臂膝当(⇖ⓅⓀ)も出が早く有効。

VS CPU　リーチの長い技で切り込もう

中間距離で風塵(⇩⇘⇨Ⓟ)と残月(⇨⇨ⓀⓀⓀ)をくり返すのが有効だ。浮かしを狙うなら、連天路(⇨⇨ⓅⓅⓅ)や翔麟(⇗ⓀⓀ)をいきなり当てにいくのが手っ取り早い。下段Ⓚホールドで背後を取ったら、風塵(⇩⇘⇨Ⓟ)を当てよう。

CPUに当てやすい技

- 吾妻(⇦⇨Ⓟ)
- 風塵(⇩⇘⇨Ⓟ)
- 猿臂変化蹴り(⇖ⓅⓀⓀ)
- 残月(⇨⇨ⓀⓀⓀ)

クリティカルヒット後のコンボルート



壁際へ追い詰めろ！

上段の光琳(⇦Ⓕ+Ⓚ)は技後に背向け状態になるため、出は早いがリスクは高め。万骨坊を除く全員に返し肘・暁鐘(⇩ⓅⓅ)が入る。飛び前蹴り(⇗Ⓚ)からのコンボも対象キャラは同じだ。中段Ⓟの天路(⇧⇧Ⓟ)はもっとも浮きが高く、ヒトミの最大ダメージコンボが可能。左記のコンボは軽・中量級に決められる。重量級には霧鐘(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)を。壁までやや距離があるときは、吹き飛ばし能力の高い連風塵(ⓅⓅⓅ)を使うのもいい。

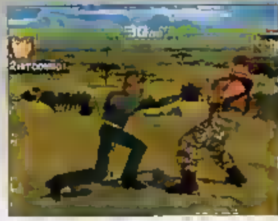
チャンスを見逃すな



⬆中段Ⓚホールドを決めたあとは、すぐ霧鐘(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)や燕返し(⇗ⓅⓀⓀ)で追撃しよう。

ヒトミ完全技表

中下段へ派生する多彩な連繋技がヒトミの長所。弦月（⇩ⓀⓀ）や廻し連突き（⇘ⓀⓅ）など，意外性のある技からも派生できるので，ガードを揺さぶる手段は豊富にある。また，ガードされても五分以上で動ける単発技が多いのも特徴だ。双手突き（⇨Ⓟ+Ⓚ）や真月（⇧Ⓕ+Ⓚ），胴廻し蹴り（⇦⇨Ⓚ）がこれに該当する。後者ふたつは下段すかし性能があるので，起き攻めにも有効に使える。ただ，狙いが明確で爆発力のあるアインに比べると，若干器用貧乏なきらいは否めない。


↑技の発生は平均的だが，機動力に優れるのでペースを握りやすい。


←相手が受け身がちになれば，ガード硬直の短い単発技も活きてくる。

基本打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
順突き	Ⓟ	10	上Ⓟ
手刀脾臓打ち	⇘Ⓟ	18	中Ⓟ
下段突き	⇩Ⓟ	5	下Ⓟ
廻し蹴り	Ⓚ	28	上Ⓚ
中段廻し蹴り	⇘Ⓚ	24	中Ⓚ
下ろし蹴り	⇩Ⓚ	10	下Ⓚ

背後打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
振向順突き	Ⓟ	10	上Ⓟ
返し肘	⇩Ⓟ	28	中Ⓟ
返し肘・睨鏡	⇩ⓅⓅ	35	中Ⓟ
振向下段突き	⬇Ⓟ	11	下Ⓟ
背後後ろ蹴り	Ⓚ	30	上Ⓚ
振向踵落とし	⇩Ⓚ	27	中Ⓚ
振向下段足刀	⬇Ⓚ	12	下Ⓚ
飛び後ろ蹴り	⇧Ⓚ	30	中Ⓚ流し

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
前方飛び突き	前ジャンプ中にⓅ	15	J中Ⓟ
前方飛び蹴り	前ジャンプ中にⓀ	30	中Ⓚ流し（J中Ⓚ）
前方飛び鳳凰	前ジャンプ着地際にⓅ	40	中Ⓟ
前方飛び踵薙ぎ	前ジャンプ着地際にⓀ	25	下Ⓚ
上方飛び突き	垂直ジャンプ中にⓅ	15	J中Ⓟ
上方飛び蹴り	垂直ジャンプ中にⓀ	30	中Ⓚ流し（J中Ⓚ）
上方飛び鳳凰	垂直ジャンプ着地際にⓅ	40	中Ⓟ
上方飛び踵薙ぎ	垂直ジャンプ着地際にⓀ	25	下Ⓚ

起きあがり打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
通常起きハイキック	仰向け敵足Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	仰向け敵足⬇Ⓚ	20	下Ⓚ
通常起きハイキック	うつ伏せ敵足Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	うつ伏せ敵足⬇Ⓚ	20	下Ⓚ
通常起きハイキック	仰向け敵頭Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	仰向け敵頭⬇Ⓚ	20	下Ⓚ
通常起きハイキック	うつ伏せ敵頭Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	うつ伏せ敵頭⬇Ⓚ	20	下Ⓚ

投げ技

技名	コマンド	Dm
拳車	Ⓕ+Ⓟ	40
落月	敵背後が斜面でⒻ+Ⓟ	※2
太刀影	自分背後が斜面でⒻ+Ⓟ	※2
跳爪	⇦Ⓕ+Ⓟ ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	30+17
鉄鎖	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	20+37
猛火	⇘⇘Ⓕ+Ⓟ	60
業火	壁際で⇘⇘Ⓕ+Ⓟ	20+20+30
破砕	⇨Ⓕ+Ⓟ	38
梓弓	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ	58
弧月	敵背後からⒻ+Ⓟ	20+35
零月	敵しゃがみ時⇩Ⓕ+Ⓟ 敵しゃがみ時ジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓚ	55
細雪	敵しゃがみ背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	30+32

ホールド技

技名	コマンド	Dm
破軍	敵上段パンチに対し⇖Ⓕ	15+20+23
流水	敵上段キックに対し⇖Ⓕ	58
巨門	敵中段パンチに対し⇦Ⓕ	28+30
雷轟	敵中段キックに対し⇨Ⓕ	30+15
巻風	敵下段パンチに対し⇙Ⓕ	58
白刃	敵下段キックに対し⇙Ⓕ	45
流雪	敵ジャンプパンチに対し⇦Ⓕ	58

ダウン攻撃技

技名	コマンド	Dm
踏砕き	⇧Ⓟ+Ⓚ	18
下方突き	⇩Ⓟ	10

特殊行動技

技名	コマンド	Dm
アピール「せいやっ！」	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	-

タッグ協力技

技名	コマンド	Dm
御神渡り	ザックとタッグ時Ⓕ+Ⓟ	20+30+20
烈風破	アインとタッグ時Ⓕ+Ⓟ	20+50
巨門	上記以外とタッグ時パートナーがⒻ+Ⓟ	60

固有打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
猿打	⇧Ⓟ	20	上Ⓟ
吾妻	⇦⇨Ⓟ	37	上Ⓟ
双手突き	⇨Ⓟ+Ⓚ	22	中Ⓟ
[illegible]	⇩⇘⇨Ⓟ	40	中Ⓟ
手刀鎖骨打ち	⇨Ⓟ	18	中Ⓟ
手刀内打ち	⇨ⓅⓅ	15	上Ⓟ
掌底打	⇨ⓅⓀⓀ	25	中Ⓟ
神居	⇨ⓅⓅ➡Ⓟ	22	上Ⓟ
猿臂	⇖Ⓟ	13	上Ⓟ
猿臂・廻し肘	⇖ⓅⓅ	18	中Ⓟ
猿臂・睨鏡	⇖ⓅⓅⓅ	25	中Ⓟ
猿臂・廻し踵薙ぎ	⇖ⓅⓅⓀ	20	下Ⓚ
猿臂膝当	⇖ⓅⓀ	24	中Ⓚ
猿臂変化蹴り	⇖ⓅⓀⓀ	30	上Ⓚ
猿臂踵薙ぎ	⇖ⓅⓀ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
肘上げ打ち	⇗Ⓟ	15	上Ⓟ
鎌払い	⇗ⓅⓀ	18	上Ⓚ
飾返し	⇗ⓅⓀⓀ	25	中Ⓚ
順突き	Ⓟ	10	上Ⓟ
振向順突き	Ⓟ	10	上Ⓟ
連突き	ⓅⓅ	10	上Ⓟ
連風靡	ⓅⓅⓅ	25	中Ⓟ
連鉤手	ⓅⓅ⇨Ⓟ	16	上Ⓟ
連牽牛	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	18	中Ⓟ
霧鎖	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	25	中Ⓚ
東雲	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
連突き・払い蹴り	ⓅⓅⓀ	32	上Ⓚ
連突き・下ろし蹴り	ⓅⓀ⇩Ⓚ	10	下Ⓚ
朱雀	ⓅⓀ⇩ⓀⓀ	32	上Ⓚ
竜尾	ⓅⓀ⬇ⓀⓀ	24	下Ⓚ
翳陰	Ⓟ⇨Ⓟ	13	上Ⓟ
翳陰・廻し肘	Ⓟ⇨ⓀⓀ	18	中Ⓟ

技名	コマンド	Dm	被H
翳陰・睨鏡	Ⓟ⇨ⓅⓅⓅ	25	中Ⓟ
翳陰・踵薙ぎ	Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ	20	下Ⓚ
突き・廻し蹴り	ⓅⓀ	25	上Ⓚ
突き・連蹴り	ⓅⓀⓀ	27	上Ⓚ
鉤手突き	⇨⇨Ⓟ	16	上Ⓟ
牽牛	⇨⇨ⓅⓅ	18	中Ⓟ
連天路	⇨⇨ⓅⓅⓅ	22	中Ⓟ
鉤手・横蹴り	⇨⇨ⓅⓀ	25	中Ⓚ
鉤手・踵薙ぎ	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
鉄槌	⇦Ⓟ	15	上Ⓟ
鉄槌・下段足刀	⇦ⓅⓀ	12	下Ⓚ
天涯	⇦ⓅⓀⓅ	20	中Ⓟ
連鉄槌	⇦ⓅⓅ	15	上Ⓟ
紫煙	⇦ⓅⓅⓀ	20	中Ⓟ
薫風	⇦ⓅⓅⓀ	22	下Ⓚ
天路	⇘⇘Ⓚ	25	中Ⓟ
廻し蹴り	Ⓚ	28	上Ⓚ
廻し・後ろ蹴り	ⓀⓀ	27	上Ⓚ
廻し・横蹴り	Ⓚ⇩Ⓚ	25	中Ⓚ
半月	⇦Ⓚ	28	上Ⓚ
飛び膝蹴り	⇨⇨Ⓚ	25	中Ⓚ
流星	⇨⇨ⓀⓀ	20	上Ⓚ
残月	⇨⇨ⓀⓀⓀ	28	中Ⓚ流し
踵落とし	⇧Ⓚ	27	中Ⓚ
上段払い蹴り	⇖Ⓚ	32	上Ⓚ
飛び後ろ蹴り	⇩⇘⇨Ⓚ	35	中Ⓚ流し
後ろ回し蹴り	Ⓕ+Ⓚ	36	上Ⓚ
踵薙ぎ	⇩Ⓕ+Ⓚ	25	下Ⓚ
光霧	⇨Ⓕ+Ⓚ	30	中Ⓚ
光霧・跳ね蹴り	⇨Ⓕ+ⓀⓀ	30	上Ⓚ
光霧・踵薙ぎ	⇨Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
光琳	⇦Ⓕ+Ⓚ	28	上Ⓚ

技名	コマンド	Dm	被H
真月	⇧Ⓕ+Ⓚ	32	中Ⓚ
胴廻し蹴り	⇦⇨Ⓚ	30	中Ⓚ
廻し肘	Ⓟ+Ⓚ	28	中Ⓟ
睨鏡	Ⓟ+ⓀⓅ	35	中Ⓟ
廻し踵薙ぎ	Ⓟ+ⓀⓀ	22	下Ⓚ
不動風雲	⇦Ⓟ+Ⓚ	50	中Ⓟ
膝当	⇨Ⓚ	24	中Ⓚ
膝当変化蹴り	⇨ⓀⓀ	30	上Ⓚ
膝当踵薙ぎ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
足刀蹴り	➡Ⓚ	25	上Ⓚ
足刀連蹴り	➡ⓀⓀ	25	上Ⓚ
天狼	➡ⓀⓀⓀ	27	中Ⓚ
列星	➡ⓀⓀ・Ⓚ	25	上Ⓚ
下段足刀	⇙Ⓚ	12	下Ⓚ
振向下段足刀	敵に背を向け⬇Ⓚ	12	下Ⓚ
銀狼	⇙ⓀⓀ	27	中Ⓚ
刃文	⇙ⓀⓅ	20	中Ⓟ
下段足刀・鉤手突き	⇙Ⓚ⇨Ⓟ	16	上Ⓟ
留牛	⇙Ⓚ⇨ⓅⓅ	18	中Ⓟ
天雷	⇙Ⓚ⇨ⓅⓀ	25	中Ⓚ
昇雷	⇙Ⓚ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22	下Ⓚ
下ろし蹴り	⇩Ⓚ	10	下Ⓚ
弦月	⇩ⓀⓀ	25	中Ⓚ
豹尾	⬇ⓀⓀ	24	下Ⓚ
飛び前蹴り	⇗Ⓚ	23	中Ⓚ
翔霧	⇗ⓀⓀ	23	上Ⓚ流し
中段廻し蹴り	⇘Ⓚ	24	中Ⓚ
廻し連突き	⇘ⓀⓅ ※1	10	上Ⓟ
廻し二段蹴り	⇘ⓀⓀ	22	上Ⓚ
波頭	⇘ⓀⓀⓀ	30	上Ⓚ

※1 連突き（ⓅⓅ）からの技がつながります。
※2 斜面投げのダメージは斜面により異なります。



万骨坊対戦攻略

豪快な打撃と機動力を活かして大胆に攻めろ

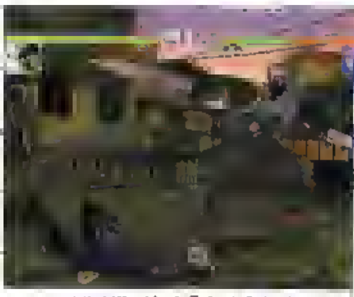
最後の隠しキャラクターがストーリーモードのボスである万骨坊。ストーリーモードを12キャラクターでクリアーすると登場。その際、設定は問われない。

水射ちと渦嵐を主軸に攻めを組み立てる

打撃の発生が全般的に遅く、扱いづらいが、ほとんどの打撃がクリティカル誘発、もしくはダウンを奪えるのが特徴。投げのダメージも大きいので、展開次第では2、3回読み勝つだけで相手を倒すことが可能だ。

万骨坊の打撃のなかでもとくに優秀なのが水射ち（⇧K）。発生がそこそこ早く、ガードされてもこちら側が有利になるため、立ち合いのメインとして使っていける。水射ち（⇧K）がガードされたら再び水射ち（⇧K）を出すことで、たいていの立ち技に勝つことができる。しゃがんで様子をみたり、⇩Pなどで止めてくる相手には、渦嵐（⇖K）を用いるといいだろう。

中間距離からは鬼太刀（⇘P）でクリティカル誘発を狙う。クリティカル後は、水射ち（⇧K）、渦嵐（⇖K）、鬼太刀（⇘P）の浮かせ技をバランスよく使い分けることが重要だ。また、ホールドに対しては投げ技の浄土送り（⇦⇙⇩⇘⇨F＋P）を狙うのもいい。



⬆浄土送り（⇦⇙⇩⇘⇨F＋P）ハイカウンターは、相手の体力を半分以上奪う。

⬇鬼太刀（⇘P）を警戒する相手には、跳ね大鎌（⇩F＋KK）で奇襲をかけろ！

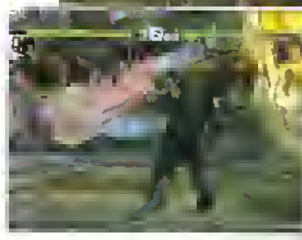


POINT 壁際での有効なダメージの取りかた

万骨坊は吹き飛ばし技を多く持つため、相手を壁際に追い詰める機会が多い。仮に、相手との距離が離れたとしても烏飛び（⇙P）で接近して壁ダウンした相手に選択肢を迫ることが可能。壁ダウン後の攻めに有効なのが、ねじり天狗手（⇩P）と渦嵐（⇖K）のふたつだ。前者は、カウンター以上で水射ち（⇧K）を連続ヒットさせることが可能だ。水射ち（⇧K）は壁ヒットしないので、空中コンボも安定する。後者がヒットしたときは、中量級までに鬼太刀（⇘P）からこぼし蝗（⇖KP）が決まる。



➡ねじり天狗手（⇩P）から水射ち（⇧K）はセット入力。



⬅渦嵐（⇖K）後の空中コンボは壁とほぼ垂直なのが条件。

VS CPU クリティカルより浮かせ技を重視

CPUは後半になるほどホールドの精度が上がる。そのため、クリティカルからの浮かせ技より、水射ち（⇧K）や跳ね大鎌（⇩F＋KK）を直接狙ったほうが効率がいい。CPUの連撃にはねじり天狗手（⇩P）で割り込んでハイカウンター投げがいい。

CPUに当てやすい技

- 水射ち（⇧K）
- 渦嵐（⇖K）
- 跳ね大鎌（⇩F＋KK）
- ねじり天狗手（⇩P）

クリティカルヒット後のコンボルート



コンボは簡単かつ大ダメージ

浮かせ技はどれも性能自体に対した差はなく、バランスよく使っていける。また、コンボの締めでは壁ヒットによる追加ダメージが見込める点も大きい。水射ち（⇧K）始動からのコンボとなる鬼蜘蛛（PPK⇩K）の最後の⇩Kは、愚僧勤（PPK）の硬直をなくすためのもの。これを出しておかないと相手から反撃を受ける恐れもあるので、壁際ではとくに注意すること。重量級には、どの浮かせ技からもこぼし蝗（⇖KP）で安定しておこう。



F＋K後は一瞬待つ！

⬆大鎌の舞（F＋K）ヒット後、最速で鬼太刀（⇘P）を入力すると相手の下をくぐってしまう。

万骨坊完全技表

万骨坊はほかのキャラと違い、基本技よりも固有技で攻めを組み立てるのが基本。水射ち(⇧Ⓚ)や渦嵐(↖Ⓚ)でけん制しつつ、独楽掛け(⇩Ⓕ+Ⓚ)からの派生技で相手のガードを崩していこう。相手の連繋に割り込むには、ねじり天狗手(⇩Ⓟ)や下段すかし性能を持つ渦嵐(↖Ⓚ)がオススメだ。また、投げにいくときは、ダメージの大きい浄土送り(⇦↙⇩↘⇨Ⓕ+Ⓟ)をつねに狙おう。

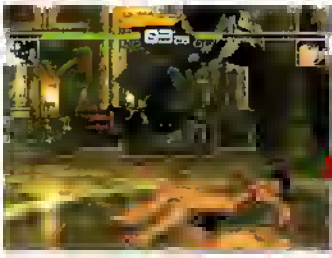
特殊行動技の烏飛び(↗Ⓟ)は相手の起き上がりに背後をとることができる。タイミングが合えば、背後打撃技の裏鉄槌(⇩Ⓟ)で浮かせて空中コンボを決めることが可能だ。



⬆ねじり天狗手(⇩Ⓟ)カウンターヒット後は、少し間合いが離れるため投げにくい。

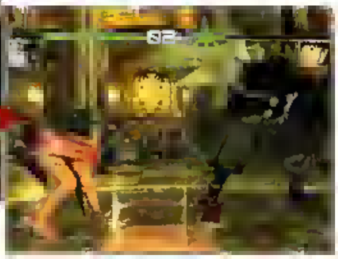
⬇中間距離で渦嵐(↖Ⓚ)を出しておけば、リーチの長い下段攻撃の対策にもなる。





⬆相手がダウンしたら、起き上がるタイミングに合わせて烏飛び(↗Ⓟ)を重ねる。

⬇相手の起き上がり攻撃が反対に出て、こちらが大幅に有利な状況が作れる。



基本打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
熊手突き	Ⓚ	15	上Ⓟ
鬼太刀	↘Ⓟ	18	中Ⓚ
ねじり天狗手	⇩Ⓟ	12	下Ⓟ
鉄砲下駄	Ⓟ	30	上Ⓚ
岩盤貫	↘Ⓚ	25	中Ⓚ
蹴たぐり	⇩Ⓚ	20	下Ⓚ

背後打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
裏熊手	Ⓟ	25	上Ⓟ
裏鉄槌	⇩Ⓟ	35	中Ⓟ
見返り鉄砲	⬇Ⓚ	15	下Ⓟ
高下駄返し	Ⓟ	30	上Ⓟ
掃り縦刃	⇩Ⓚ	28	中Ⓟ
返り鎌	⬇Ⓚ	25	下Ⓟ
憑波	⇧Ⓚ	45	中Ⓚ

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
飛切手悪戯	前ジャンプ中にⓅ	15	J中Ⓟ
飛天の術	前ジャンプ中にⓅ+Ⓚ	50	J中Ⓟ
飛切足悪戯	前ジャンプ中にⓀ	35	中Ⓚ流し(J中Ⓚ)
熊手はたき	前ジャンプ着地際にⓅ	25	中Ⓚ
水射ち	前ジャンプ着地際にⓀ	30	中Ⓟ
飛切手悪戯	垂上ジャンプ中にⓅ	15	J中Ⓟ
飛天の術	垂上ジャンプ中にⓀ+Ⓟ	50	J中Ⓟ
飛切足悪戯	垂上ジャンプ中にⓀ	30	中Ⓚ流し(J中Ⓚ)
熊手はたき	垂上ジャンプ着地際にⓀ	25	中Ⓚ
水射ち	垂上ジャンプ着地際にⓀ	30	中Ⓚ

起きあがり打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
通常起きハイキック	仰向け敵足Ⓚ	20	中Ⓟ
通常起きローキック	仰向け敵足⬇Ⓟ	20	下Ⓟ
通常起きハイキック	うつ伏せ敵足Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	うつ伏せ敵足⬇Ⓚ	20	下Ⓚ
通常起きハイキック	仰向け敵頭Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	仰向け敵頭⬇Ⓚ	20	下Ⓟ
通常起きハイキック	うつ伏せ敵頭Ⓚ	20	中Ⓚ
通常起きローキック	うつ伏せ敵頭⬇Ⓚ	20	下Ⓚ

※1 斜面投げのダメージは斜面により異なります。

固有打撃技

技名	コマンド	Dm	被H
熊手突き	Ⓟ	15	上Ⓚ
裏熊手	敵に背を向けⓅ	25	上Ⓟ
熊手の舞	ⓀⓅ	15	上Ⓟ
惑乱坊	ⓅⓅⓅ	40	上Ⓟ
火乱坊	ⓅⓅ⇦Ⓟ	40	上Ⓟ
独楽神楽	ⓅⓅ⇩Ⓟ	25	下Ⓚ
愚僧勁	ⓀⓅⓀ	35	中Ⓚ
鬼蜘蛛	ⓅⓅⓀ⇩Ⓟ	25	下Ⓚ
脱殻	ⓅⓀ	35	中Ⓚ
前鬼	⇨⇨Ⓟ	40	上Ⓚ
後鬼	⇦Ⓟ	40	上Ⓚ
天狗手	⇨Ⓚ	25	中Ⓟ
鬼神太刀	⇨ⓅⓅ	30	中Ⓟ
熊手はたき	↙Ⓚ	12	中Ⓟ
熊手重ね	↙ⓀⓅ	12	中Ⓟ
数珠熊手	↙ⓅⓅⓀ	18	中Ⓟ
水射ち	⇧Ⓚ	30	中Ⓚ
糞車	⇨Ⓚ	45	上Ⓚ
岩削	⇦Ⓚ	35	中Ⓚ
滅鬼門	⇩↘⇨Ⓚ	45	中Ⓚ
土蜘蛛	⇩↘⇨Ⓚ⇩Ⓚ	25	下Ⓚ
鉄砲下駄	Ⓚ	30	上Ⓚ
米搗	ⓀⓀ	45	上Ⓚ
岩盤貫	↘Ⓚ	25	中Ⓚ
寄廻波	↘ⓀⓀ	40	中Ⓚ
引廻波	↘ⓀⓀⓅ	45	中Ⓚ
渦嵐	↖Ⓟ	30	中Ⓚ
蜻蛉返り	↖Ⓚ	0	−
こぼし蜘	↖ⓅⓅ	50	J中Ⓟ
鎚打ち	Ⓚ+Ⓟ	53	中Ⓟ
野分	⇦Ⓟ+Ⓚ・Ⓚ	60	中Ⓟ
惑野分	⇦Ⓟ+Ⓟ・Ⓕ	0	−
独楽掛け	⇩Ⓚ+Ⓟ	25	下Ⓚ
跳ね大鎚	⇩Ⓚ+ⓀⓀ	30	中Ⓚ
重ね独楽	⬇Ⓟ+ⓀⓀ	30	下Ⓚ
乱れ独楽	⬇Ⓕ+ⓀⓀⓀ	35	下Ⓚ
大鎚の罠	Ⓕ+Ⓚ	40	中Ⓚ

投げ技

技名	コマンド	Dm
呼びもどし	Ⓕ+Ⓚ	30+30
火車袈	敵背後が斜面でⓀ+Ⓚ	※1
	自分背後が斜面でⒻ+Ⓟ	
天御柱	THE WHITE STORMで敵背後が斜面でⓀ+Ⓚ	124
	THE WHITE STORMで自分背後が斜面でⓀ+Ⓚ	
蕎麦	⇨Ⓕ+Ⓟ	65
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	
逆磐	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	30+30
天狗隈	逆磐中にⓀ	50
浄土送り	⇦↙⇩↘⇨Ⓕ+Ⓚ	90
つま取り	敵背後からⓅ+Ⓟ	58
竜巻掛け落とし	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	70
	敵背後からジャンプ中にⓅ+Ⓟ	
つかみ投げ	敵しゃがみ時⇩Ⓟ+Ⓟ	70
	敵しゃがみ時ジャンプ中に⇩Ⓚ+Ⓚ	
物見やぐら	敵しゃがみ時↘↘Ⓟ+Ⓟ	100
天蓋花	天井のある所で敵しゃがみ時↘↘Ⓚ+Ⓟ	110
切り返し	敵しゃがみ背後から⇩Ⓟ+Ⓟ	75
	敵しゃがみ背後からジャンプ中に⇩Ⓟ+Ⓟ	

ホールド技

技名	コマンド	Dm
綱打ち	敵上段パンチに対し↖Ⓕ	63
鹿威	敵上段キックに対し↖Ⓕ	30+33
外燕返	敵中段パンチに対し⇦Ⓕ	63
糸車	敵中段キックに対し⇨Ⓕ	63
体落とし	敵下段パンチに対し↙Ⓕ	23+10+10+10+10
あらはばき	敵下段キックに対し↙Ⓕ	15+15+33

ダウン攻撃技

技名	コマンド	Dm
杭打	⇧Ⓟ+Ⓚ	40
風吹扇	⇧Ⓟ+Ⓟ+Ⓟ	50
四股踏み	⇩Ⓚ	30

特殊行動技

技名	コマンド	Dm
蜻蛉返り	↖Ⓟ	0
烏飛び	↗Ⓟ	0
烏飛び	↗ⓅⓅ	0
烏飛び	↗ⓅⓅⓅ	0
アピール「地ねずみ」	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0
アピール「かーつ！」	⇩⇩Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	0

タッグ協力技

技名	コマンド	Dm
縄打ち	パートナーが⇨⇦⇨Ⓟ+Ⓟ+Ⓚ	63
	パートナーが⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	

『DOAU』の隠し要素を一挙公開！

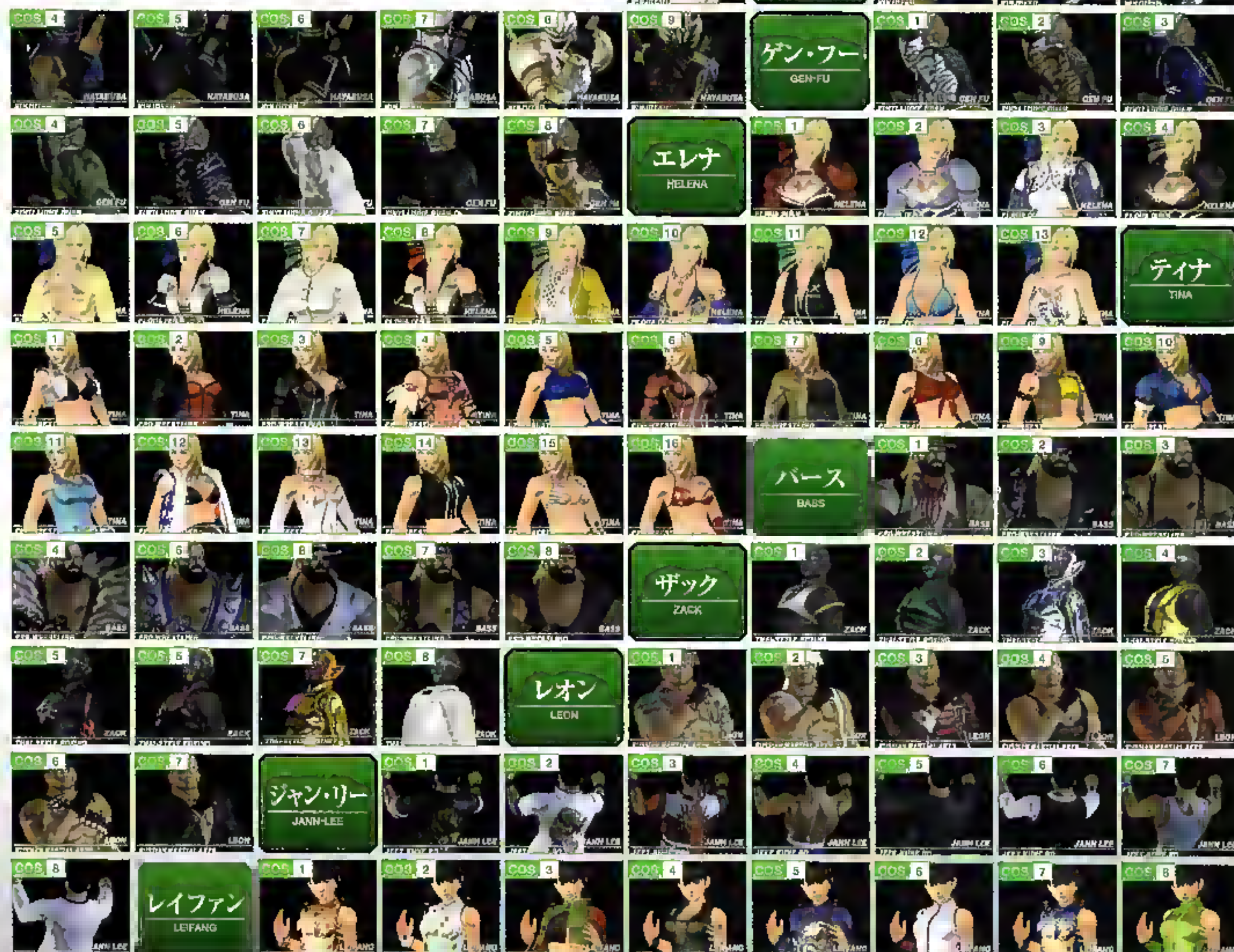
今月最後を飾るのは『DOAU』全隠し要素の出現条件。隠しキャラ・コス、ステージの演出変更まで、このページを見ればすべてがわかる！ そしてコスは画像もあわせて紹介。キャラ選択のおともにぜひ！

隠しコスチュームを公開

コスチュームはストーリーモードorタイムアタックをクリアーすれば出現する、というのは周知の事実。今回はさらに細かい条件まで公開しよう。表中のAはEASY、BはNORMAL、CはHARD以上でのクリアーを示す。そのほかの設定はデフォルト以上が条件となっている。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
かすみ			A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
ハヤブサ			A	A	B	B	B	B	B											
ゲン・フー			A	A	B	B	B	B												
エレナ			A	A	A	A	A	B	B	B	B	C	C							
ティナ			A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	C	C				
バース			A	A	B	B	B	B												
ザック			A	A	B	B	B	B												
レオン			A	A	B	B	B													
ジャン・リー			A	A	B	B	B	B												
レイファン			A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
あやね			A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
アイン			A	A	B	B	B													
バイマン			A	A	B	B														
ヒトミ			A	A	A	A	A	B	B	B	B	C	C	C						
万骨坊			A																	

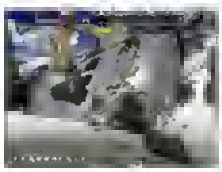






システムボイス変更

「GET READY？」，「KO」など，試合中のアナウンスをシリーズの出演者に変更することが可能。キャラによってはかなりアナウンスの印象が変わることも。技の練習がてら，条件を満たして出現させよう。



←「DOA」シリーズに慣れ親しんだ人ほど（練習しないので）気づきにくいかも!?

Kasumi	かすみを使って，スパーリングモードのエクササイズをコンプリートする。
Ayane	あやねを使って，スパーリングモードのエクササイズをコンプリートする。
Ein	アインを使って，スパーリングモードのエクササイズをコンプリートする。
Tengu	万骨坊を使って，スパーリングモードのエクササイズをコンプリートする。
Raidou	すべてのキャラクター（15人）を使って，スパーリングモードのエクササイズをコンプリートする。

髪型変更

かすみとレイファンのみの特典が、この髪型変更。髪型を出現させるのには特別な条件はなく、対応するコスチュームさえ出せば，いつでも髪型は変えられる。コスチュームの選択とともに，プレイヤーのセンス（煩悩？）の問われるところだ。



←髪型によってはコスチューム以上に全体の雰囲気ががラリと変わるぞ。

かすみ

	Cos.13	Cos.19	それ以外
Aボタン	ロング	三つ編み	ロング
Xボタン	ロング	三つ編み	ポニーテール
Yボタン	ポニーテール（下）	ポニーテール（下）	ポニーテール（下）
白ボタン	三つ編み	三つ編み	三つ編み

レイファン

	Cos.4	Cos.6,8,13	それ以外
Aボタン	ポニーテール	おだんご	三つ編み
Xボタン	ロング	ロング	ロング
Yボタン	三つ編み	ポニーテール	三つ編み
白ボタン	ポニーテール	三つ編み	三つ編み

ステージ演出変更

下記の3ステージは炎や雪など，エフェクトの有無が変更できる。微妙な変化ながら，技の見切りやすさが変わってくるので，対戦時には考えて選択しよう。

ステージ名	ボタン	ステージ
THE GREAT OPERA	A/STARTボタン	燃えている
	Xボタン	燃えていない
THE WHITE STORM	A/STARTボタン	晴れ
	Xボタン	吹雪
THE AERIAL GARDENS	A/STARTボタン	昼
	Xボタン	夜

CGギャラリーモード

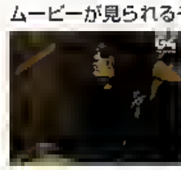
本誌記事や広告など、さまざまな媒体で公開されたCG，計362枚が閲覧可能になるモード。全キャラのコスチュームを集めると解放される！



←「DOAX」の水着画像も多数収録。なかには見たことのないレアなCGも？

ブースターモード

CGギャラリーモードと同時に選択できるようになるのがこのモード。「DOA」シリーズの歴史をまとめたムービーが見られるぞ（英語音声）。



←板垣氏のコメントを中心に「DOA」、Team NINJAの歴史を振り返る内容。

コレクションモード

サバイバルモードでひとつでもアイテムを入手すると出現。サバイバルモードにて奪取したアイテムがいつでも閲覧可能となる。全66種類。



←食べものからTeam NINJAにまつわるものまで，多種多様なラインナップ。

隠しキャラクター

バイマンは，レオンでストーリーorタイムアタックをクリアー（初期設定以上）で登場。万骨坊は初期12キャラでストーリーモードクリアー（設定は自由）で使用可能に。ヒトミは「DOA3」か「DOAX」のセーブデータがある状態で，アインでストーリーorタイムアタックをクリアー（初期設定以上）すると出現。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第31回 大学生の就活シーズン到来！ テクモが求める人材像とは？

ゲームの発想シリーズの合間を縫って、いままさに大学生読者が直面しているだろう就職活動にポイントを絞ってお届けする。果たしてテクモが望む人材とは、どのようなものなのか？

2ヵ月連続で『DOAU』を作り終わった感想を聞き、ゲーム作りの発想シリーズに戻ろうかとしていた本コーナーだが、ただいま大学生の就職活動シーズンということもあり、急遽テクモの求める人物像にスポットを当ててみた。どのような人物が必要とされているのか？ Team NINJAリーダーで、最終面接を担当する板垣氏に伺ってきた。



↑つぎつぎと新しいゲームを送り出しているTeam NINJA。きっと若い力も必要なはず。就職活動中の君も信念を持って目指してみる？

テクモが求める人材とは？ 自分だけの牙を持て

——テクモでは毎年新卒をどれくらい採用するんですか？

板垣　20～30人くらいでしょうか？ 伝統的に言って、テクモには自分の会社で働く人間は自分らで育てようという気風があります。僕もそういう風土で育ったひとりだし。ただ最近は中途の人間にも門戸を開いてはいます。両者を合わせると、どうでしょう？ 40人あたりになるんですかね。ただTeam NINJAに限っていえば、多いときでも6～7人かな。

——採用する際はまずはテクモの入社試験を受けるわけですね。

板垣　そうです。そこから各部に配属するわけだけど。その子たちを見てTeam NINJAに合うだろう、合わないだろうというのは見ますよ。変人の集まりですから、僕らは（笑）。

——板垣さんもテクモの入社試験に面接官として参加されるんですか？

板垣　最終面接と就職セミナーは参加しますが、最近、僕は採用よりもゲームの開発に時間を使っています。やはり5分なり30分なり、そういう決められた時間の中でその人の人生観を捉えきるのは難しいことです。僕がいちばん大事にしているのはその人の人生観だから。でもそれはとても難しくて。

——人生観を大事にするのはなぜ？

板垣　自分の人生観を語れない人間でなければいっしょに働く意味はないと思っています。でもそんな学生はほとんどいませんね。100人中3人くらいいればいいほうで。社会に出て働いて金を稼ごうという明確な意志がないとダメですよ。そのためには自分はこういう人間で、あなた（会社）が求めることは、このように実践できますよ、ときちんと言える人間であってほしい。ゲーム業界の仕事って、昨日とまったく違うことを今日やらなければならない。そういうアクティブな仕事に対応するとき、拠りどころになるのは自分だけだから。会社の先輩やほかのゲームの成功例を見て真似るだけでは決してうまくいきません。だからこそ人生観を聞きます。それが魅力的なものであれば、最終的にゲームの出来さえ左右すると考えていますから。

とは言え、あまりにも突飛なのは困りものです。90パーセントの常識に対して10パーセントの狂気の混ぜ具合というか。ほんの10パーセントでも、そこにその人なりの狂気、地球の裏側まで行っても見つからない、本当にその人にしかないオリジナリティーがあればね。その10パーセントは自分にとっての牙になるので、そこを丸めてほしくない。牙を持った人間か集まると当然ケンカになります。考えかたが違うんだから当然です。でもそれはそれでいいんですよ。ヤギの集団じゃ、戦争には勝てないんだから。

学生に足りないもの ゲームに対する愛と経験

——受けに来る学生はやはりゲームを作ろうと熱く燃えているんですよね。

板垣　じつはそれがそうでもなくて困ってるんですよ。これはテクモだけの問題ではなく、戦後の日本の教育に根ざす問題でしょうね。本人たちは自覚してないんでしょうが、たとえばパソコンやプログラミングができると称して就職活動にくる若者がいます。プログラムができるということなので、ならゲームをこれまでに作ったことがあるかと聞くとまったくないと言う。だけどね？ プログラムを知っているのに、ゲームを作ったことがないってことは、君はそれほどゲームが好きじゃないのでは？って思っちゃう。スキルを活かせる職種の中にゲーム業界があった、というただそれだけの理由では当然働き始めてから立ち行かなくなりますよ。

——ゲーム専門学校を含め、学生時に学んだことは就職後に役立ちますか？

板垣　人それぞれでしょうね。ただ—

新春ビッグプレゼント 2号連続企画

板垣氏サイン入り かすみちゃんブルーを1名様に差し上げます！



応募要項

本プレゼントの応募には、**応募券が2枚が必要です。** 応募券は今号と4月号につきます。必要事項と応募券2枚をしっかりと貼り、下記のあて先まで送ってください。応募はひとり何口でも可能です。ただし、1枚のハガキにつき、応募はひと口までとなります。また応募券は同じ号のものを複数使用してもかまいません。

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKSプレゼント」係

必要事項

ハガキの裏面につぎの項目を明記してください。

●郵便番号 ●住所 ●氏名 ●年齢
●職業 ●電話番号

※当コーナーの感想もできればお願いします。

応募の締切

2005年3月29日(火)
当日消印有効

当選者発表

2005年6月号
(2005年4月30日発売)

ご注意ください！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

※賞品の発送は6月上旬を予定しています。

※賞品を換金しないことを応募・当選の条件といたします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただくことになります。

かすみちゃんブルー プレゼント 応募券 ファミ通Xbox 3月号

応募券は

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

般的にいうならば、専門も四大も関係なく、学生時代に勉強したことをその後の実社会での生きかたに活かしている人はあまりいないんじゃないですか？ たとえばゲームでいうならば、プログラミングは知ってるけどゲームを作りたいと思ったこともない人よりも、ベーシックの「ベ」も知らないけど、他人を使ってでもゲームを作っちゃったことのある人のほうがよほどマシだということです。機械を舐めてまでプログラムを組んできた僕が言うんだから間違いない。それはゲームでなくてもいいんです。小説でも8ミリ映画でもいい。実際に何かを作ってそれを隣人に見せて恥をかくという行為を、これまでの人生で何度重ねてきたのかが重要なんです。小手先の知識より表現に対する意欲が大切ですよ。

――ゲーム業界での志望職種はやはり企画が人気なんでしょうか？

板垣　企画というポジションはあるようであって、ないんです。さきほど90の常識といいましたが、要するに物作りの9割は一定の知識と知性があれば、自動的にでき上がっちゃうものなんです。大事なのは残りの一割の狂気。その人しか持っていないブラックボックスが生み出すオリジナリティーであって。狂気と紋切り型に言えばそれだけの話ですが、いま2005年。1億2千万人が住まうこの日本にあって、きれいに狂った人がどれだけいますか？ そのオリジナリティーを他人に売るのがエンターテインメントであり、そこを押さえてこそゲームデザイン、企画なわけです。それを22歳の若者がやってきて、企画をやらせてくれという。じゃあ君はどういう風に狂っているんだねと聞くと、はぁ？と聞かれる。

ただね、ならば少なくとも10個くらい、つまらなくてもいいから自作のゲームを持ってこようよと。それはやればできることですから。

――ゲームでなくとも何かしら"自分"を持っていてほしいと。

板垣　そうですね。金太郎飴式な人はいらないですよ。すべてに足を踏み外している人は勘弁願いたいですが、徹底的に負けたことがある人、あるいは逆に徹底的に勝ったことがある人がいいですね。そういう人でなければこの業界では仕事はできないと思います。とっくにゲームバブルなんて崩壊しているわけですから、好きじゃなきゃできないし好きなだけではできないということも覚えておいてほしいですね。ゲーム作りはクリエイティブな仕事だけど、我々は決して芸術家ではない。企業に属した職業開発者、アルチザンなんです。組織人であることを自覚しつつ、その中で自分を輝かせるには、それ相応の自覚と技量と個性が必要なんです。売れなきゃ世間のせいにして済む商売じゃないんですから。

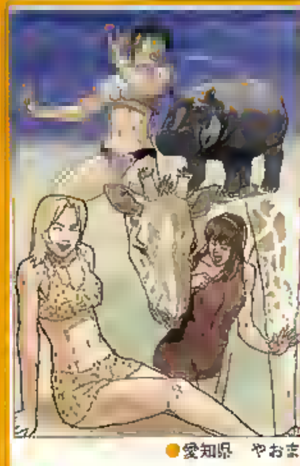
いまゲーム業界はトップの世代交替の時期にあります。その流れの中で、各社の開発部隊も若い人が中心になってきている。そういう意味で言えば、若い人たちにとってチャンスがあると言うこともできる。本当にゲームが好きな人にはチャレンジしてきてもらいたいと思います。

何人かは僕の言うことを真剣に読んでくれている読者もいるでしょう。その人に伝えるならば、お前の牙はいったい何なんだと。それだけ。僕が言いたいのは、お前の牙を見せてみろという、ホント、ただそれだけですよ。

（2005年1月11日収録）

From Readers Illust FREAKS

さてすっかり定位置が変わってしまったイラストフリークスですが、今年もよろしくです。当コーナーはRboxと連動、採用者には500ポイント加算です。



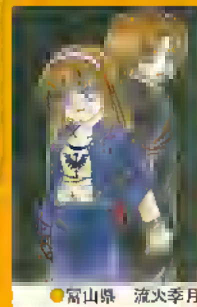
●愛知県　やおま

←コスチュームが採用されたやおまさんですが、つぎなる案は原始人コス？ ティナひとりだけ余裕顔。ティナファンですね。



●東京都　三橋はつみ

←男キャラ大集合です。さわやかなハヤブサさんと怪男風アインがいい感じです！



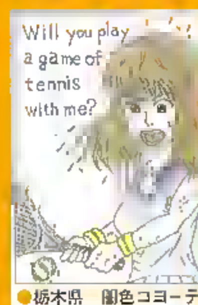
●富山県　流火季月

←いま思うと「2」のころはいっしょに修業していたんだよね、このふたりって。



●神奈川県　元気娘

→「DOA4」とは気が早い！ でも柔道は強い（ヤングアニマル連載『ホーリーランド』より）っていうし、いいかもしれない。



●栃木県　闇色コヨーテ

←ヒトミのテニスウェアコスチュームはエクストリームテニスへの布石だったのか！

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



激白!? 私の就職活動

こんな私にも学生時代があり、就職活動もそれなりにやった……気がします。ゲームをはじめ、いろんな会社を受けたけど、なかでもテクモの試験＆面接はインパクト大でした。まず、会社説明会に行ったときのこと。私たち学生の前に現れた開発代表の人が力強く発したひと言。「勝てないと思う人はいりません」。

当時、まだ学生だった私はそのひと言だけで、もの凄い衝撃を受けてしまいました。同時にこの人の面接だけは絶対にイヤだとも思いましたけど（笑）。それなのに……いたんです。後日、面接に行ってドアを開けたら本人が。よく就職は「運と縁」なんて言うけれど、私はどっちにも恵まれなかったんだなぁ……と、そのとき思ったのを覚えています（笑）。

その面接官を前にすっかり緊張してしまった私。聞かれた質問で覚えていることはふたつ。質問1「好きなゲームは何ですか？」私は可能な限りの笑顔でこう答えた。「『バーチャファイター2』です！」と……。質問2「テクモで知っているゲームはありますか？」その質問には「すみません……。『DOA』しか知りません」と申し訳なさそうに答えた。

けっきょく"運と縁"どちらもないと思ったテクモに"運と縁"で入社し、いまに至ります。あのときの面接官には感謝しています。これからもよろしくお願いします！ 板垣さん。

土原　恵理子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！ お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

Xbox Strategy 2005



いよいよ次世代機の登場なども噂され、何かと大きな動きが予感される2005年のXbox。マイクロソフト、そして各サードパーティーは、どのようなStrategy（戦略）をもって、この激動のときに臨むのであろうか？ まずは年の初めに、各社のキーパーソンへのインタビューをもとに、2005年Xbox Mapの見取り図を描いてみることにしよう。

新 春 特 別 企 画

Xboxストラテジー2005

Special Interview

File 01 マイクロソフト

Xbox事業本部長 丸山嘉浩

開発のノウハウが溜まった今年はタイトルが充実
次世代機のみならず現行機にも注目してほしい



本体の発売から5年を経ようとしているXbox。必ずしも順風満帆とは言えないその歩みは、しかし確かな足跡をゲーム業界に印している。そして、いよいよ激動のときを予感させる2005年がスタートする。果たして、マイクロソフトはどこに行こうとしているのか？ 日本のXboxの舵取りを一手に担う、丸山嘉浩Xbox事業本部長に、その行く先を聞いてみることにしよう。

待望の次世代機発表は しかるべき時期を見て

——CESでの次世代Xboxの発表はありませんでしたね。

丸山 （笑）。マイクロソフトの次世代機に対するスタンスはつねに一貫していて、「しかるべき時期が来たら発表します」という方針に変化はないんです。中途半端なアナウンスはしたくないという思いがある。商品がちゃんとしないうちに発表してもしかたがないですからね。ですので、ちゃんとした商品のスペックやデザインが見えて、「この時期に発売できる」と確定したときになって初めて、正式に発表するつもりでいます。

——その時期は、やはり5月のE3？

丸山 どうでしょう（笑）。皆さんが大きな期待を抱いてくれていることはわかるのですが、しかるべき時期がくるまで、いましばらくお待ちください。それよりも、個人的には現行機に注目してほしいところですね。

——たしかに北米では、昨年末のXboxはかなり好調だと聞きましたが……。

丸山 そうなんです。全世界で640万本を販売した『Halo 2（ヘイロー2）』を牽引役に、北米では、昨年の後半はプレイステーション2を凌ぐ販売台数を記録しました。2005年もその勢いをそのまま持続したいところですね。

——今年も大いに期待できるということですね。

丸山 Xboxは、その誕生から5年経って、開発スパンとしては2回りくらいしている。つまり、ちょうどそれだけ開発者のあいだでノウハウが溜まってきているんです。クオリティー的には、いちばん良質のタイトルを揃えられる時期だと思います。みなさんは、刺激を求めて次世代機に注目しがちかもしれませんが、ゲームファンならば、現行機のソフトラインナップにこそ注目してほしいですね。クルマでも、フルモデルチェンジ直前がいちばん安全と言いますから（笑）。そういう意味では、今年に登場してくるソフトが、いちばん充実してくるはずです。

——ただ、現状の国内のカレンダーを見ると、少し寂しい感じですが……。

丸山 たしかにそうですね。いいタイトルを引っ張ってくるべく、がんばってはいるのですが……。「月に5～6タイトルはリリースする」という公約を掲げていることでもありますし、引き続き努力していきたいです。

——公約は達成できそうですか？

丸山 メドは立ちました。今後期待のタイトルがいよいよ出てきますよ。『Fable』や「ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）」など、けっこう大きなタイトルが控えています。

——基本的には、2005年は海外タイトルが中心になりそうですね。

丸山 そうですね。ファーストパーティーのタイトルあり、いわゆるセカンドパーティーのタイトルありと、バラエティーに富んだラインアップになっていますよ。もちろん、セガさんやカプコンさんなど、日本のサードパーティータイトルもありますよ。



↑北米では4月に発売予定の『Forza Motorsport』。日本でもさほど間を置かずに遊ぶことができる!?

表現の自由を実現できる 快適な開発環境を提供したい

——2005年を語るキーワードは？

丸山 "充実"かな。先ほども言いましたが、ロンチから丸3年近くを過ぎて、発売されるタイトルはどれも脂が乗り切っている。去年から今年にかけて、ソフトのクオリティーはどんどん上がっているわけですが、熱心なゲームファンに向けて、今年も満足のいくものを提供していく自信はあります。「買ってよかった」と思っていただけるような、良質のコンテンツを投入していきたい。最終的にはこれに尽きますね。正直、タイトルの本数的











期待のメーカーのつぎの一手は？ 今年のXboxのラインアップはこうなる！

にはいちばんツライ年になるかとは思いますが、クオリティー的には間違いなくいちばんです。あとは、中長期的なキーワードとしては"多様化"ですね。

——幅広いタイトルを揃えたいと？

丸山　そうです。開発する際に、ものすごくお金をかけて、美麗なグラフィックに心血を注ぐタイトルがあっていいし、一方では低コストで作ったアイデア勝負のタイトルがあってもいい。個人的には"世の中コレでないとダメ"というのは好きではないので、表現の自由が実現できるような環境を作りたい。ハードメーカーの役割として、いかに低コストで、それらのニーズをかなえるかというのがテーマですね。

——たとえばの話ですが、ゲームがHD TVに対応するとなったら……。

丸山　それをサポートするライブラリを作って、できるだけ低コストでの開発を実現できるようにします。すでにXbox Liveではある程度そういった敷居の低さを実現しているつもりです。Xbox Liveという仕組みを使えば、ネットワークにノウハウのないメーカーさんでも、すぐにオンラインゲームを作れるわけですから。さらに言えば、XNAという開発環境を使えば、現行機から次世代機へのノウハウも、スムーズに築きあげていくことができる。

目線はつねに高いところに一番手を目指してがんばる！

——クリエーターにとってはいいことづくめですね。あとはいかにアイデアを乗せていくかですね。

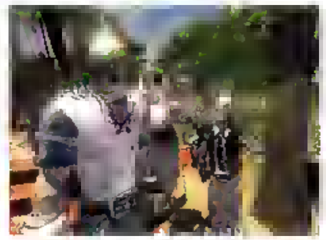
丸山　そういった意味では、とくに日本のクリエーターさんにはエールを送りたいです。いまの日本では過去の成功体験に引きずられすぎて、あまり新しいものが出ない雰囲気になってしまったように思います。手前味噌になってしまいますが、『Halo 2』では「こんな遊びかたもあったんだ」と驚いてくれるユーザーの方がけっこう多かった。そういった新しい遊びへのアプローチを、日本のクリエーターさんにはもっと期待したいです。初代プレイステーションとサターンが登場したときは、ある意味でゲーム業界がすごい賑やかになって、それまでできなかったことができるようになった雰囲気がありましたよね。今後は、ああいう状況が欲しいと思っています。

——開発環境の件も含め、クリエーターもマイクロソフトに期待している人が多いように思うのですが……。

丸山　ご期待に応えるべく、がんばりますよ！ アメリカのゲーム市場は、日本の3倍程度の規模があるのですが、市場的にハードも2台くらいなら共存できる余地がある。つまり、アメリカならば二番手でも、1000万～2000万台は売れる市場規模はあるわけです。ところが日本だとそこまで市場は大きくはないので、どうしても一強皆弱になってしまう。現状のXboxは一強以外なので、ツライところではあるわけです。ただ、今後もひき続き、もっと目線の高いところに目標を持っています。ですので、日本市場で一強を目指してがんばるしかないですよね！

——では、最後に今年の抱負を。

丸山　引き続き、しっかりとした責任をもって、良質のタイトルを供給していきたいと思います。今後も不満にならないようにタイトルを提供していく自信がありますので、ぜひXboxを手にとってみてください。



⬆北米ではスマッシュヒットの『Fable』。日本産とはひと味違ったRPGに期待大。

Key Note
"充実"のタイトルラインナップに期待

2005年のキーワードは"充実"だと言い切った丸山氏。たしかに量こそ多くはないものの、良質のコンテンツが揃っている。現行機では、じっくりじっくり楽しむ2005年になりそうだ。一方で、E3にも正式発表が予想される次世代機では、嵐を呼びそうな予感があるが……。

マイクロソフト・2004年のXboxは？

リリース本数……24本

マイクロソフト・2004年販売本数TOP5タイトル

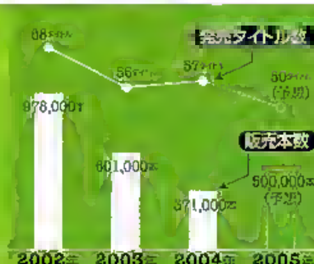
Halo 2（ヘイロー2）	43274本
クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	7837本
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー	6459本
ブリンクス2：バトル・オブ・タイム&スペース	5914本
ファントムダスト	5879本

マイクロソフト・2005年発売予定タイトル

3月17日発売予定	Fable(RPG)
2005年発売予定	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）（アクションRPG）
2005年発売予定	Forza Motorsport(レース)

2002-2004年のXboxを振り返る！

2002年から、2004年までのソフトの動向を簡単にチェックしておこう。発売初年には68タイトルがリリースされたXboxのソフトだが、翌年の2003年は若干その数を減らし、56タイトルに。その年の10月にXbox事業本部長に就任した丸山嘉浩氏は、ソフトの充実を図るべく"月6～8タイトルリリース"を目標に掲げ、昨年は前年を上回る、57タイトルを発売している。2003年と2004年に関しては、マイクロソフトタイトルの比重が大きくなっているのが特徴だ。一方で、ソフトの総販売本数は年々少なくなっており、2002年には1本あたり14000本あまりだったのに対し、2004年はその半分以下の6300本に。ちなみに、2005年は"月5～6本"を公約に掲げた丸山氏だがインタビューで「本数的にはこれまででいちばんツライ年になる」との発言から、50本と想定した。



※販売本数の集計期間は2003年12月29日～2005年1月2日

File 02
テクモ

Team NINJA
リーダー
板垣伴信

国内では厳しいXboxの状況で、確かな手ごたえも
2005年は次世代機へ向けて力を溜める時期!?



2002年にXboxが国内で発売されて以降、毎年きっちりとタイトルをリリースして、Xboxユーザーの期待に応え続けてきたTeam NINJA。2004年は『NINJA GAIDEN』と『DEAD OR ALIVE Ultimate』を発売し、ユーザーからの圧倒的な支持を得た。では、激動の2005年はどのような戦略で臨むのか？ 板垣伴信氏に話を聞いた。

2004年は採点すると95点 まずはユーザーに感謝したい

——2004年の手応えはどうでした？

板垣 Team NINJAとしては2タイトルをリリースしたわけですが、日本のXboxがけっして良好とは言えない状況のなかで、個人的にはよくがんばったと思っています。出した2タイトルについて言えば、いちばん感謝したいのはやっぱりユーザーさん。たくさんの方に支持されたようで、ほんとうにうれしかったですね。あとは販売店さんも、Team NINJAタイトルのためにたくさんのスペースを割いていただいて、本当にありがたかった。

——日本のXbox市場ということで言うと、やはり厳しさを実感しますか？

板垣 厳しいと言わなければ、嘘になりますね。しかしいま現在だけを見て仕事をしているわけではないから。点ではなく、線で見て初めて読めることもある。欧米は好調、日本は不調、と簡単に言うけど、僕らTeam NINJAは10年来、世界向けの仕事をしてきたんです。その地盤があるからこそ欧米でもやっていけるし、日本がちょっと苦境だったからといって、必要以上に悲観することもしない。またさっきもいったように、僕たちのゲームを待っていてくれる日本のゲーマーたちがいて、僕たちがそれを作ることができるというときに、それをやらずに何をやるというところはありますよ。

——2004年を自己採点すると、何点くらいになると思いますか？

板垣 95点かな。ソフトの発売延期がマイナス25点（笑）。それさえなければ120点の年でしたね。発売延期について言えば、今回はスケジュールと品質アップを秤にかけた場合、品質アップを選択せざるを得なかった。そういう意味では、95点というのは望みうる最高の点数といえるかもしれませんね。

——Xboxが苦戦している厳しい状況下で、2005年はどのような戦略を？

板垣 戦争ですから（笑）。作戦はそう簡単には言えないですよ。いつどこに新型爆弾を落とすか、吹聴してまわる司令官はいないでしょう？（笑） まあ、ゲーム業界全体を見渡してみると、新しいハードがあり、いろんな動きがある。そういった意味では、2005年は完全な仕切り直しの年になると思っています。Team NINJAの持ち味は機動力と攻撃力ですから。それを活かして今年もがんばりますよ。

『code:Cronus』は やはり次世代機で!?

——気になる『DEAD OR ALIVE code:Cronus』（仮題）ですが……。

板垣 次世代機が正式にアナウンスされないことには、何とも……といったところですね。このまま次世代機が出なければ、現行機でいく可能性もありますし。



↑2004年に発売され世界的にも高い評価を得た『NINJA GAIDEN』。全世界で50万本を超えるヒットを記録した。

——いまは、次世代機のために力を溜めている時期という感じですか？

板垣 次世代機のエンジンのさらに底辺の技術の検証をしているところですね。次世代機に関しては、あまりお話することはできないのですが……（笑）。

——では、次世代機に望むことは？

板垣 パワフルであってほしい。ただそれだけです（笑）。パワーはあるに越したことはないわけですから。本体のサイズは、僕自身はぜんぜん気にしないけれど、ハードメーカーの各社さんは相当気を使っているようですよ（笑）。

——2005年のテクモを語るキーワードを教えてください。

板垣 テクモは今年ちょうど創立40周年なんですね。振り返れば、昔は"石橋を叩いても渡らない"と見られた時代もあったと思います。でもそれも少しずつ変わってきたように思えます。で、僕らTeam NINJAとして言えば、いままでとたいして変わりません。チーム結成以来ちょうど10年ですが、10年まえもいまも考えることはいっしょ。いままで以上に、よい物を作る。攻撃あるのみ。ただそれだけです。

——今年から来年にかけては、とりあえず、新型ハードの発売が3回くらいはありそうですしね（笑）。

板垣 場が荒れますよ。完璧な打撃戦になりますね。場が荒れるとめっぽう強いから、僕らは（笑）。そんなTeam NINJAの2005年には、大いに期待していただきたいですね。

——テクモのつぎなる一手が見えてくるのはやはりE3ですかね？

板垣 そうですね。E3でつぎの姿をお見せできると思いますよ。

テクモ・2004年のXboxは？

リリース本数…… 4本

テクモ・2004年販売本数	
DEAD OR ALIVE Ultimate	61148本
NINJA GAIDEN	56544本
FATAL FRAME Ⅱ Crimson Butterfly	4488本
GUNGRIFFON Allied Strike	3300本

Key Note
Team NINJAの戦略は"攻撃あるのみ"

2005年はソフトメーカーにとっても勝負の年。テクモの動向は、各ハードメーカー、とりわけマイクロソフトにとって、大きな鍵を握るのは間違いない。板垣氏の"攻撃あるのみ"という言葉は、Xboxファンにとってなによりも心強いのでは？ 気になる『code:Cronus』は、どうやら次世代機になりそう。

テクモ・開発中タイトル

発売日未定	DEAD OR ALIVE code:Cronus（仮題）

Xboxを積極的に応援する気持ちにずっと変化はなし！今後も興奮するようなタイトルをリリースしていきたい

File 03
セガ

コンシューマ事業部
マーケティング統括局　局長
企画制作部　部長
宮崎浩幸



昨年のXbox関連は2タイトルのみのリリースに終わり、若干ファンに寂しい思いをさせたセガ。そんなセガは2005年はやってくれそう！ 新年早々『OutRun2』をリリースし、3月には待望の『スパイクアウト バトルストリート』など2タイトルを予定しているのだ。さらには、もっと期待できそうな予感も……。コンシューマ事業部を取り仕切る、宮崎浩幸氏を直撃した。

オンリーXboxの2タイトルはクオリティーに自信あり！

――2004年のXboxへの感触は？

宮崎　Xboxの事業が決して楽だとはいえない状況で、マイクロソフトさんはよくがんばっていると思います。"Xboxを続けていく"という熱意が感じられますね。Xboxに限らず日本のゲーム市場全体が以前より厳しいのが、残念なところではありますけれど。

――2005年に期するものは？

宮崎　現時点では3タイトル予定しています。とくに、『OutRun2』と『スパイクアウト バトルストリート』は、既存のXboxユーザーにぴったりフィットするタイトルということで、かなり期待しています。両作ともXbox単独での発売となりますし。

――2作もオンリーXboxのタイトルを投入するというのは、かなりの力の入れようですね。

宮崎　まさに、"Xboxでないと出せないタイトル"ということは言えますね。ご存じのように『OutRun2』は、もともとアーケードではXboxと親和性のあるChihiro基板を使っておりまして、それをいちばん早く、いちばん美しく移植するには、Xboxは最適のハードでした。とくに『OutRun2』は、海外で人気が高いXbox向け……ということはあったかもしれません。

――『OutRun2』は海外版の発売から、かなり間が空いてしましましたね。

宮崎　そうなんです。「日本ではもっとクオリティーを上げなければ、熱心なユーザーの方には評価していただけない」ということで、必死でクオリティーアップの努力をしたところ、かなり発売時期がずれてしまいました。

――国内でXboxが苦戦している状況で、さらにクオリティーアップに努めるもの、セガさんならではですね(笑)。

宮崎　セガならではと言うか、もとAM2研ならではと言いますか……(笑)。家庭用でクルマが走っているゲームで、ということで限定すれば、最高峰のゲームだと思います。うちはフェラーリしか出ていなくて、ほかさんでは、500車種以上で遊べるゲームもあるわけですが(笑)、クルマを運転してどこまでも……という爽快さは『OutRun2』がいちばんなんじゃないかな。

――待望の『スパイクアウト バトルストリート』はどうですか？

宮崎　『スパイクアウト』はオンラインに特化したタイトルで、ユーザーどうしがお互いに協力して遊ぶことを前提としているので、まさにXbox向きのタイトルです。かといってMMORPGのような敷居の高いタイトルではなく、気軽に遊べるマルチゲームということで、Xbox Liveならではのチャレンジなのではないかと思っています。

――こちらも結果として、開発期間がかなり長くなりましたね。

宮崎　長いですね(笑)。ファンの方にはお待たせしてしまいましたが、いよいよ2005年に発売されます！ Xboxはネットワークに対応しているタイトルの比率の高いハードですので、以前から、そういったところにオンラインという切り口のあるタイトルをXboxで出せれば……と考えていました。その方針にいまも変化はないです。ネットワークに本腰を入れようと思ったら、ハードメーカーさんが本気でやらないとならないでしょうし、そこでインフラを整備してもらって初めて、パブリッシャーも安心してソフトを投入できる。セガとしては、オンラインゲームが現状の閉塞感を打破するものだと判断していますので、今後も力を入れていきたいと思っています。

もう1タイトルの『スーパーモンキーボール デラックス』は、プレイステーション2との同時発売になるのですが、Xboxユーザーへのプレゼントということで考えています。

3タイトルでは終わらない！今年のXboxは今後も予定あり

――3タイトル以外にはどうですか？

宮崎　おそらくマルチプラットフォームで……ということになりますが、Xboxでも出せるものはどんどん出していこうと思っています。少なくとも、今年のXboxは、発表済みの3タイトルで終わりということはないですよ。

――今後もXboxを応援していく？

宮崎　ひとついえることは、セガとしては「マイクロソフトがんばれ」という気持ちを持っているということですね。ひとつのハードが市場を独占するよりも、いろんな戦略のあるハードがあるほうが、市場が活気付きますから。ユーザーの選択肢も広がりますし。何はともあれ、マイクロソフトさんには膝をつかずに歩きつづけてほしいですね。



↑『スパイクアウト バトルストリート』は、今年のXboxのキラータイトルのひとつ。

セガ・2004年のXboxは？

リリース本数……2本

セガ・2004年販売本数

ぷよぷよフィーバー	945本
ソニック メガコレクション プラス	895本

Key Note

"エキサイトメントカンパニー"として……

2004年はかつてないほどの苦戦を強いられたセガ。そんな今年のセガのテーマは"エキサイトメントカンパニー"。興奮するような、新しいものをいくつも予定中だとか。しかも、今年の販売目標が昨年の倍というから、自信のほどをうかがうことができる。強いセガの復活に期待。

セガ・2005年発売予定タイトル

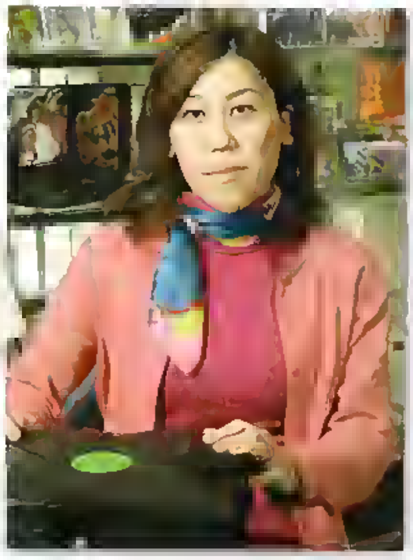
発売中(1月27日)	OutRun2（レース）
3月24日発売予定	スーパーモンキーボール デラックス（アクション）
3月24日発売予定	スパイクアウト バトルストリート（アクション）

新春特別企画 Xbox Strategy 2005

File 04 SNKプレイモア

コンテンツ事業本部
開発推進課
鈴木涼子

次世代機をにらみつつ、現行機にも注力したい
2005年は6〜7本の主力タイトルをXboxに投入する!



格闘ゲームファンのあいだで根強い人気を誇るSNKブランド。昨年復活した同ブランドは、立て続けに2タイトルをXbox向けに投入し、熱心なゲームファンを喜ばせた。そして、参入2年目となる今年は、いよいよ本腰を入れてXboxに取り組もうとしている。ここでは、SNKプレイモアのコンテンツ事業本部 開発推進課の鈴木涼子氏に、2005年の戦略をうかがった。

プレイステーション2向けと同等の数はリリースしたい

――2004年の感触はどうでした?

鈴木　SNKが復活したということで、昨年はXboxを2タイトル発売させていただいたのですが、SNKブランドとしては初のオンラインゲーム『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』をリリースするなど、チャレンジの年でしたね。ただ、内容的には他機種版からあまり追加要素を加えられなかったので、そこは反省点としてありますね。今年は同じ移植でも、なるべく新要素を追加するなど、ファンの方により喜んでもらえるようにしたいですね。

――では、2005年はどのような戦略で臨む予定ですか?

鈴木　去年は2タイトルしか出せなかったのですが、今年からはかなりの数を出していこうと思っています。数でいうと、現状発表しているものに加えて、あと4〜5タイトルくらいは……。合わせて、最低6〜7タイトルはXboxのソフトを出したいと思っています。

――それは、すごい。

鈴木　現行機のユーザーに喜んでもらいたいという思いもあるのですが、次世代Xboxにつなげるため……という意図もありますね。うちは基本的にマルチプラットフォーム戦略を採用しているのですが、いままでプレイステーション2版でしかリリースできていなったものが、やっとXbox版もリリースできるような体制が整ってきた、という事情もあります。

――タイトルラインナップ的にはどのようになるのですか?

鈴木　格闘ゲームを中心に、メインタイトルに近いものでプレイステーション2で出しているものは、全部Xboxでもやるつもりでいます。今年は、プレイステーション2と同じくらいの本数はリリースしたいですね。

――かなりXbox陣営に力を入れていくようですね。

鈴木　はい。とくに次世代Xboxに期待する部分は大きいですね。ネットワーク仕様の使い勝手のよさは現行機のXbox Liveから継続されるのでしょうが、標準として付加される機能がかなり多彩になっていると期待できますので、私たちの理想とするオンライン対戦環境がより実現しやすいだろうと思っています。

――それはどのような?

鈴木　オンラインゲームセンターです(笑)。SNKプレイモアは、基本的には格闘ゲームを作る会社なのですが、格闘ゲームといえばやっぱりゲームセンターに尽きますよね。人と人とが戦って、それをギャラリーが取り巻いて見ている。ああいった"熱気"をうまく再現するとしたら、それはインフラに一日の長がある次世代Xboxが最適だと思っています。ただし、個人的にはコミュニケーション部分はなくてもいいかなとは思っているんですけどね。

――なぜですか?

鈴木　ゲームセンターでは、人はあまりしゃべらないですからね(笑)。だから、当社のタイトルには、ボイスチャット機能はなくてもいいかな……と(笑)。まあ、せめてあるとしたら筐体を叩くことくらいですかね。できるものならば、"筐体叩きモード"なんてつけてもいいかもしれません(笑)。



↑根強い人気を誇る『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』は2月発売予定。

オンラインは当然の機能 CPU戦だけではつまらない

――2005年を展開していくうえでのキーワードを教えてください?

鈴木　やはりオンラインかな。オンラインに関しては、"期待している"というよりも、当然つけるべき機能だと思っていますね。とくに格闘ゲームにおいてはそうです。格闘ゲームは人と人とが戦ってこそ楽しいのであって、CPU戦だけだとつまらないですからね。ですので、今後のSNKプレイモアの格闘ゲームはすべてオンライン対応にするつもりでいます。ただ、格闘ゲームは1コマ単位で勝負をする非常にシビアな世界なので、現状のインフラだと、まだ熱心な格闘ゲームファンを満足させるまでには至っていないように思います。あくまで"人と戦うことができる"という付加価値になってしまいますよね。まあ、Xboxの場合は本当に簡単にオンライン対応が実現できてしまうので、オンライン対応がふつうと言っていいかもしれません。

――では最後に、今年の抱負を。

鈴木　タイトルの事前告知を十二分に行い、発表した発売日を守ること、かな(笑)。格闘というジャンルで培ってきたノウハウを活かしながら、オンラインでユーザーどうしをつなぐ場をどんどん提供し続け、ゲームメーカーとして一層の飛躍を果たしたいと考えております。今後のSNKプレイモアにご期待ください。

SNKプレイモア・2004年のXboxは?

リリース本数…… 2本

SNKプレイモア・2004年販売本数	
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	3143本
メタルスラッグ3	1923本

Key Note
すべての格闘ゲームを"オンライン"で

「今後はすべての格闘ゲームをオンラインで発売する」という鈴木氏。現時点でタイトルがラインナップされているのは2タイトルだが、あと4〜5本はSNKプレイモアタイトルが控えているという。Xboxの格闘ゲームファンにとっては、ひときわうれしい2005年となりそうだ。

SNKプレイモア・2005年発売予定タイトル

2月24日発売予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 (格闘アクション)
2月24日発売予定	メタルスラッグ4 (アクション)

File 05 ユービーアイソフト

マーケティング・マネージャー
エマニュエル・ケルサレ

少なくとも2タイトルで終わりということはない あっと驚く新タイトルのお目見えもあるかも!?



「トム・クランシーシリーズ」というキラーコンテンツをひっさげて、Xbox市場で年々その存在感を高めているメーカーがある。フランスに本社を持つユービーアイソフトだ。日本のゲームファンの心をがっちりと掴むことに成功した同社は、今年も良質のコンテンツを続々と送り込んでくれそうだ。マーケティング・マネージャーのエマニュエル・ケルサレ氏に話を聞いた。

「トム・クランシーシリーズ」は日本でも全作品をリリースしたい

――2004年に関してはどのような感触を抱いていますか?

エマニュエル　この2年で、日本の市場に向けて「トム・クランシーシリーズ」をリリースしてきたのですが、このシリーズもようやく日本で認知されはじめたのではないかという思いはあります。とくに7月に発売した「レインボーシックス3」は、とても反響が大きくて、"UBISOFT GAMERSコミュニティサイト"も好感触でした。メーカーとしてはとてもうれしかった。これでようやく「トム・クランシー」の3大シリーズ、「スプリンターセル」、「ゴーストリコン」、「レインボーシックス3」が出揃ったことになりますね。

――では、今年はどうですか?

エマニュエル　まずは、「トム・クランシーシリーズ」の2タイトルを予定しています。両作とも、前作をプレイしたユーザーの方には、ぜひとも楽しんでもらいたい作品に仕上がっていますよ。ちなみに両作とも、いまゲーム業界でもっともアツイ注目を集めている、当社のモントリオールスタジオが手がけた作品なんです。その完成度の高さは保障しますよ。

――その2作以降では、どのような戦略を?

エマニュエル　「トム・クランシーシリーズ」に関しては、好評をいただいていることもあり、基本的にシリーズ全作を日本でもリリースしたいと考えています。あと、具体的なことはまだまだ言えないのですが、びっくりするような新しいタイトルを、日本でも発売することを検討していますよ。

――まだまだ多くのXboxタイトルが控えていそうですね!

エマニュエル　少なくとも、いま発表されている2タイトルで終わるということはないですよ(笑)。出せるものは積極的に出していきたいですね。

――Xboxに対して積極的でいてくれるのは、うれしい限りですが……。

エマニュエル　ひとつの理由として、ユービーアイソフトは世界戦略として、まずはXboxというハードを念頭において開発をすることが多いんですね。グラフィックも操作性も、まずはXboxを前提にして作っている。Xbox Liveも敷居が低いので、簡単にオンライン対応ソフトを作ることができる。たとえほかのハードと同時発売だったとしても、Xboxには何かしらの追加要素がついているくらいです。そうなると、社内でテストプレイしていると、どうしても「これを日本でも出したい!」ということになるわけです(笑)。

――2005年を語るうえで欠かせないキーワードは何ですか?

エマニュエル　"ユーザーさんからの信用"ですかねえ。今年は、クオリティーの高いゲームをどんどん出して、「ユービーアイソフトのタイトルを買っていれば間違いない」と言われるくらいになりたいですね。今後の展開に期待していてくださいね。



↑シリーズ2作目の「スプリンターセル パンドラトゥモロー」も4月には日本で遊べる!

Key Note

"ユーザーの方からの信用"をテーマに

エマニュエル氏が今年のキーワードとして挙げたのは、"ユーザーの方からの信用"。ユービーアイソフトと言えば、日本の市場でも確固たる地歩を築きつつあるように見えるだけに、少し意外な発言だが、これは裏返せば自信の表われか。まずは良質なコンテンツを堪能しよう。

ユービーアイソフト・2004年のXboxは?

リリース本数……3本(他社ブランドによる発売タイトルも含む)

ユービーアイソフト・2004年販売本数	
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	6089本
トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン:アイランドサンダー※1	6459本
XIII(サーティーン)~大統領を殺した男~※2	1544本

ユービーアイソフト・2005年発売予定タイトル

3月10日発売予定	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー(アクション)
4月7日発売予定	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー(アクション)

編集後記

"激動"、"変化"、"驚愕"――2005年のゲーム業界(そしてXbox)を言い表すにはどんな言葉がふさわしいだろうか? おそらくソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂、そしてマイクロソフトの次世代機がそろって発表される2005年は、かつてないほど賑やかな年となるハズだ。なかでも、我らがマイクロソフト陣営には、大いに期待しないわけにはいかない。マイクロソフトの持つビジョン、そしてテクノロジーがどのような驚愕の次世代機を可能にするのか――いまから考えるだけでもワクワクしてしまう。

一方で、成熟のときを迎えようとしている現行機にも注目したい。これまで蓄積したノウハウを活かし、Xboxの限界まで挑戦したどんなすごいソフトが出てくるのか――やはりこちらも楽しみだ。

次世代機と現行機という、ふたつのプラットフォームが交差する2005年は、おそらくソフトメーカーにとっても舵取りの難しいものとなるだろうが、今回のインタビューでは、各社の自信のほどと、Xboxに対する大きな期待を感じることができた。次世代機はもちろんのこと、各社ともまだまだ現行機でがんばってくれそうだ。(ほとんどのメーカーはまだまだタイトルがあることを明らかにしてくれたし……)。2005年はひときわ楽しい年になりそうだ。(F)

※1:マイクロソフトブランドからの発売　※2:マーベラスインタラクティブブランドからの発売

Xbox最大級の冒険にくり出すときがやってきた！

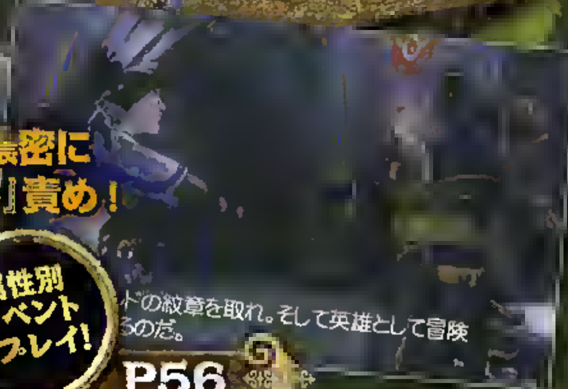
FABLE

RPG	フェイブル		RPG
	マイクロソフト		Big Blue Box/Lionhead Studios
	3月17日発売予定		7140円［税込］
	5.1ch		
	非対応		18歳以上対象
	261ブロック		

Xboxの下半期ラインナップの中で最大級の期待作として注目を集める本作。徹底した雰囲気作りと軽快な操作性で、誰も楽しめるアクションRPGがここに誕生。ぜひお試しあれ！



アクションを極める！ P54



今月も濃密に『Fable』責め！

属性別イベントリプレイ！ P56

これぞアクションRPGの真髄！ 多彩な操作をモノにせよ!!

グラフィックは美麗でキャラもカッコイイのだが、肝心の操作性がイマイチ……そんなアクションRPGを掴まされてきた苦い経験、あるよね!?（ほぼ断定）んだが！操作性の悪さに激昂し、コントローラーを投げつけた挙句に枕で涙をぬらした日々にはもうサ・ヨ・ナ・ラ。

『Fable』の操作性はもう～爽快感満点！　快適なレスポンスに加え、簡単操作で多彩なアクションをくり出せる！ ストレスなく自由にフィールドを歩き回れて、しかも手軽に大迫力バトルを満喫できるってんだから、ガチガチのアクションマニアにも胸を張ってオススメできる一本と言えましょう！

もちろん、「アクションはちょっと苦手……」という方も、腕前に合わせてゲームの進行過程をチョイスできるので、幅広い層に対応しているところも見逃せないのだ！

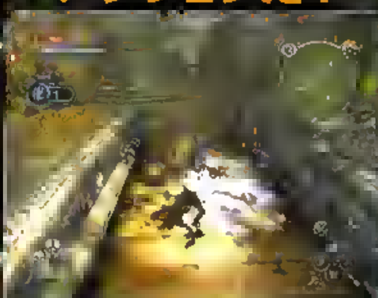


⬆特筆すべきは決して見た目の美しさだけではない！動かしてナンボの快適なアクション性を堪能するべし！

⬇経験を積んだり装備を整えることで、アクションの幅はどんどん広がっていく！



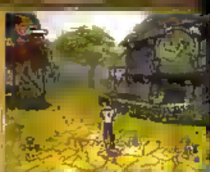
これがッ！主人公がくり出せるアクションだ！



すべての基本となる"移動"から、敵にダメージを与えるための攻撃まで、数々のアクションを駆使しながら冒険を生き抜こう。ここでは、プレイヤーが取れるアクションを4つの体系に分けて紹介！

ダッシュ＆ムーブ!!

主人公はアナログスティックで、フィールドの中を360度自由自在に歩き回れる。もちろん、ダッシュも可能。障害物の上に飛び上がれるアクションや、緊急回避に使える前転など、パッドとボタンを組み合わせて、さまざまなアクションを取れるのだ。



⬆まずはフィールドを自在に動いてみよう。

多様な攻撃手段

戦いを生き残るための代表的な手段が"攻撃"。剣や斧という近接武器を使った攻撃から、離れたところから攻撃できる弓矢まで、その手段は多彩だ。また、武器を盾代わりに用いて、防御手段としても使っていくことも可能となっているのだ。



⬆パッドとボタンの組み合わせで特殊攻撃も！

魔法は大いなる力

相手を攻撃したり体力を回復したりと、万能の活躍を見せる魔法。この世界ではウィルと呼ばれて親しまれている。しかし、万能の力を持つウィルも無限ではない。状況を見極めて「ここぞ！」というときに効果的に使っていく必要がある。



⬆ド派手で強力！しかし、使いどころが肝要。

礼儀作法も忘れずに

戦ってばかりじゃ、世の中渡っていけないぞ！コントローラーで感情表現を行い、町の住民やギルドの仲間たちとのあいだで、親交を温めることも重要。その反対に、町の住民たちに悪態ポージングをくり出して、反感を買うこともできる。



⬆感情表現も、成長とともにその幅が増える。

Battle Action バトルアクションを制するために!

冒険の中核を成す要素が"バトルアクション"! これを極めずして、『Fable』を語ることなかれ!!

育成するキャラのタイプを決めよう

さまざまな武器や攻撃法が存在するこのゲームではキャラクターのタイプをしっかりと見据え、育成の方向性を決める必要がある。本作は、獲得した経験値を各パラメーターに振り分けることで、任意の能力を伸ばしながらキャラクターを育てることができるのだ。

もっともスタンダードな攻撃法である、剣や斧といった近接攻撃武器を効果的に使うには、敵の攻撃を正面から耐えしのげるだけの体力と、武器を扱うための打撃力が必要となってくる。当然、経験値の振り分けはHPやストレングスを重視。屈強なハッスルマッチョを作り上げ、敵と打ち合おう。

一方、ウィルを使った魔法戦士を育てたい場合は、体力だけでなく知力を上げて、ウィルの使用回数を増やすのが重要になる。最低限のHPを維持しつつウィルの能力を上げれば、立派な魔法戦士の出来上がりだ。自分なりの方向性を決めて、英雄を目指せ!



⬆一定の経験値を積むと、英雄ギルドで能力をアップできる。パラメーターの振り分けが、キャラクター育成の鍵を握るのだ。



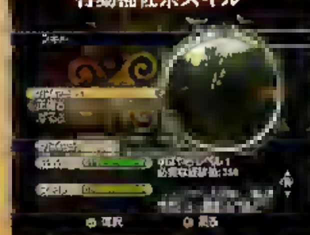
⬆当然、育成の方向性に見合った装備をそろえることも重要。装備のポテンシャルを最大限に引き出せるようにしておこう。

特殊スキルで能力向上!

経験値を振り分けることによって獲得できる"スキル"には、野外活動をサポートする能力も多数揃っている。

基本的な身体能力を上げていくほかにも、これらのスキルを獲得すれば、ぐっと冒険が楽になる場合もあるのだ。ただ闇雲にスキルを集めまくってもしょうがないので、キャラの方向性にあわせて選択していこう。スキルを覚える順番は任意なので、伸ばしたい能力から上昇させよう。

行動補佐系スキル



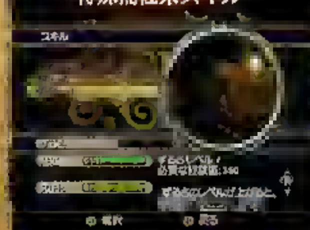
⬆"すばやさ"を上げると、武器を振る速さや各種アクションのスピードが上昇。

命中補正系スキル



⬆"正確さ"を上げると、弓矢などで敵を狙うときの命中率がアップしていく。

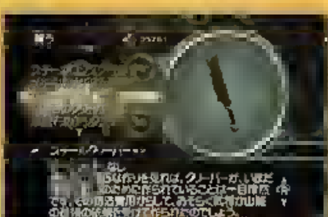
特殊補佐系スキル



⬆"ずるさ"を上げると、商人との取引や、盗みを働くときに有利に! 悪ッ!

SHORT RANGE WEAPON これぞ王道! 近接武器攻撃

もっとも多彩な種類が存在し、かつ扱いやすいのが剣や斧、ハンマーや棍棒などの近接武器を用いた接近戦だ。前転やダッシュを用いて敵に接近し、連続攻撃でダメージを与えていくのが戦闘の基本となる。武器を用いた防御姿勢にも即座に移行できるので、攻守に優れた戦闘法といえる。武器を持たずに、素手やキックでの攻撃も可能。



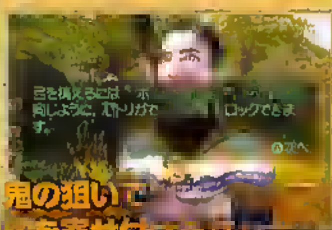
➡近接武器はショップで購入。種類が豊富なので、自分にあった武器を探してみよう。



⬅武器を用いての"ガード"も重要だぞ。

LONG RANGE WEAPON シャープに狙え! 遠距離武器攻撃

弓矢などを用いて、離れた場所から敵を狙い撃てるのが"遠距離攻撃"。遠距離攻撃を実行するには3段階の手順を踏む必要がある。武器をかまえる→狙いを定める→発射のためのパワーチャージ、この3つの過程を経て矢が発射されるのだ。とっさに攻撃を実行できないのが難だが、敵の出現位置がわかっている場合には先制攻撃ができるぞ。



⬅まずは武器をかまえる。近距離用の武器を持っているときは、持ち変える。



➡狙いはある程度自動補正してくれるが、慎重に狙え。

MAGIC 知力こそ宝なり 魔法攻撃

魔法は"ウィル"を消費して放つことができる特殊攻撃で、異なる魔法を3つのボタンに振り割っておくことができる。攻撃、回復、攻撃補佐の3種類をつねにセットしておくのが理想だ。魔法はプレイヤーのモラル値によっても、覚えられる種類が変わるので、欲しい魔法と自分のモラル値を調節しながらキャラを育てていく必要がある。



⬅消費したウィルは時間とともに回復する。消費アイテムでも回復することも可能だ。



➡モラル値に応じて、取得できる魔法の種類が変化するのだ。

Fable初級者必見！ ドキワクシナリオリプレイ

この作品の最大の特徴と言えば，主人公の行動によって変動する"モラル値"に応じて，ストーリーやゲーム展開がガラリと変わってしまうという点。

モラル値は読んで字の如く，プレイヤーのモラルを示している数字で，困っている人を助けたり悪漢から町人を護ったりなどの善行を働くと"モラル値＋"に移動し，その逆に無用の殺行や窃盗，器物破損などを行うと，"モラル値－"へと進んでしまうのだ。

現在のモラル値に応じて，請け負うことができるクエストや，装備できる防具なども変わっていく。さまざまなプレイパターンで遊べるのが『Fable』のステキなところだが，大別すれば大きくふたつ――"善の道"と"悪の道"に集約されると言ってもいいだろう。

今回はゲームの序盤，幼年期～青年期を中心に，ふたりの冒険者の足取りをリプレイ方式で掲載。そのフェイブラーっぷりを堪能していただきたい。

道徳を重んじ，規律正しく善の道を志す英雄候補・マタギアン青年と，気がついたら手にバールのようなものを握り締めてしまいがちな衝動的破戒青年・ビッペレーヌの冒険が，いまここに幕を開けてしまったと言うのかい!?

進むは善の道か!?



↑弱きを助け，悪を許さず！ 日本人が大好きな勧善懲悪の掟を刻み込んでやれ！

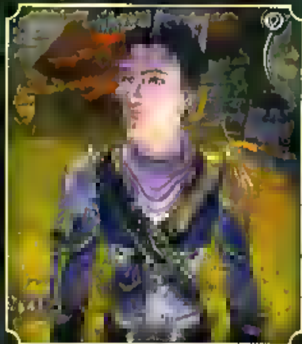
それとも札付きのワルか!?



↑正義や愛で腹はふくれねえんだよ！ という，ある意味現実的な貴方にオススメだ。

Good Side Story

正義の英雄・マタギアン物語



↑彼の名はプセルス・マタギアン。清貧を旨とし，正義を尊ぶ男。趣味は釣り。

善の道 五箇条

- 弱きを助けよ
- 困難には正面から立ち向かえ
- 貧しくとも求めない
- 物を大切に
- ファミ通Xboxを定期購読

旅のはじまり

私が生まれ育った山間の村・オークベールは，争いのない平穏な村でした。しかし，ある日突如押し入った山賊により村民は皆殺し，父も彼らの手にかかり，母と姉は生死もわからぬ消息不明。そして，私だけが生き残ってしまったのです……。

そんな私を助けてくれたのが，英雄ギルドという互助組合に属する最高責任者，戦士・メイズでした。私は，彼に促されるまま故郷の地，オークベールを旅立ち，英雄への道を目指すことになったのです。



↑善き行いを成すと，みずからも清らかになり，他者の心も豊かになっていくのです。

英雄ギルドにて

英雄ギルドに引き取られた私は，辛く苦しい訓練を課せられました。当初，私はここで訓練をつんで，一家を引き裂き幸せを奪った山賊たちに復讐を考えておりましたが，それではいけないことに気づいたのです。

根本的原因は山賊にあらず，そう，これは世の荒んだ風潮が導いた悲劇です。世の中を正さなければ，第二第三の私が生まれてしまうことでしょう。そこで，私は決意しました。みずから善の道を示し，世を悪徳の暗闇から開放しようと。世の中そのものを変えるのが，私の使命なのです！

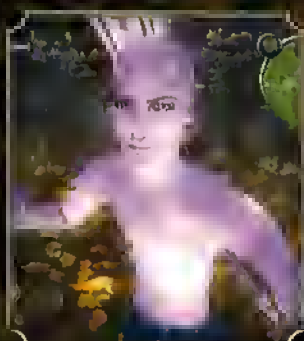
弱きを守れ！



↑困っている人を見逃すことは，みずから悪を働くのと何ら変わりません。いやマジで。

Evil Side Story

悪の暴君・ビッペレーヌ物語



↑彼の名はビッペレーヌⅢ世。ちなみにⅠ世は猫，Ⅱ世は犬。趣味は食い逃げ。

旅のはじまり

俺の生まれた山間の村・オークベールは，地球が滅びるまで一生携帯圏外の予感がするド田舎だ。おまけに，住民もどいつもこいつも貧相でな。昼間から仕事ほっぽり出して浮気をする馬鹿ッ亭主や，弱い奴しか相手にできねえいじめっ子など，病める現代の象徴がプラチナパックになって詰まってるような村さ。

今日は姉貴の誕生日なんだが，「夢で見たチョコが食いたい」などと，戦後の欠食児童のようなワガママを抜かしやがる。しょうがねえから，親父んトコに金をせびりに行ったンだけど，「お前の行い次第でお金を渡そう」なぞと説教くれやがった。トサカにきた俺は，その場で黄金の右を叩きこんでやったが（百発ほど），こう見えても親父は意外に頑丈で，ピクともしやがらねえ。

しょうがないので，いじめっ子を締め上げて逆カツアゲしたり，倉庫から金目のブツをちょろまかして，なんとか金を作ったんだが，悲劇はいきなり起きちまった。

山賊の襲撃で，村人たちは皆殺し。俺のパンチ（百発）でもピクともしなかった親父もアサーリと殺され，おかんと姉貴も連れ去られてしまった！

悪の道 五箇条

- 弱きには容赦するな
- 困難は他人に任せろ
- 困窮したら奪え
- サーチ アンド デストロイ
- ファミ通Xboxは立ち読みで

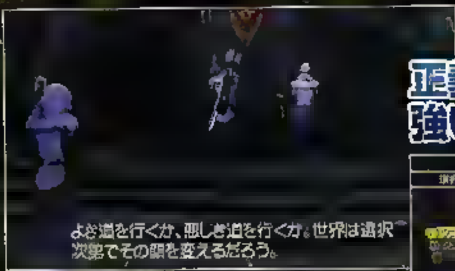
俺の名前を言ってみろ！

おまんら許さんぜよ！ 炎の中で絶叫する俺様であったが，まだ年端も行かぬ小僧っ子，いわゆるショタ萌えの対象中であるがゆえ，あまりにも無力，あまりにも貧弱。

そこで俺は，山賊から助けてくれた英雄ギルドのメイズとかいうオッサンについていくことにした。これ



←記念すべき最初の悪事！ その辺を歩いてる住人たちを殴っても悪事は溜まるぜ。



↑ついに迎えた英雄ギルドでの卒業式。ここからが、本格的英雄への第一歩となる。

→名声が高まると、請け負えるクエストも増加。モラル値も高くなくてはいけませんよ。

正義の心は何より強い武器なり！



小さなことからコツコツと

こうして、英雄ギルドでの長い修行の時を経て、私は立派な青年に成長しました。ぶっちゃけたところ、英雄ギルドというのは、いわゆる人材育成機関にして、人材派遣組合です。私はこれから、アルビオン中を行脚して「英雄いらんかね〜」と、売り込みをせねばならないらしいのです。しかし、それこそ私が望んだ道。いいでしょう、やりましょう。

何も、世界を滅ぼそうと企む魔王を倒したり、地球の自転を止めてしまおうとする秘密結社を倒すことだけが、正義の道ではありません。

街中で困っている人を見つけ、その力になってあげることも、正義の英雄への道につながっているのです。

駆け出しのころは、殺人蜂の退治や果樹園の見張りなど、ややショボ系の依頼しか舞い込みません。

しかし、依頼をこなすと名声が高まり、英雄としての売り込みがやりやすくなり、当然、舞い込む依頼も増加して謝礼もウハウハ……ゴホン、そう、世のために働けるようになっていくのです。さあ、小さな積み重ねを続けて、正義の英雄への道をひた走りましょう。

師の教えを守れ

師は言いました。世界は、自分の心の持ちようで変わると。そう、世の乱れは、みずからの心の乱れから来ると。私も、気をつけねばなりません。

と、そのまえにちょっとひと休みを……この木箱に腰掛けるか。どれ、よっこいしょ……『バキッ！』。

うわわっ、何故か木箱が壊れてしまった!? え？ 何？ 器物破損？ ち、違う、これは事故なのです！

え？ 警備員を呼ぶ？ そ、そんなことしたら前科者になりますね!? ここは逃げるしかありません。おら、どけっ！ 何見てんだコラァ!? せ、正義の道は難しい……。



↑善き行いをするたびに、善行度がどんどん蓄積されていきます。これぞ英雄に近づいていく喜び。

これが正義のコーディネート！

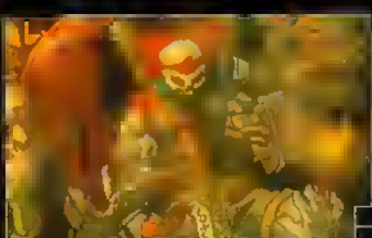


善行を行うなら、それなりに身なりにも気を使いたいもの。心の乱れは着衣の乱れからといいます。校門検査で引っかかってしまうようでは、正義の英雄への道は遠いといえましょう。ここで私がオススメするのは、"光のレザーチェスト"や"光のレザーブーツ"などの"光"ブランドの装備品。これを身に着けていると、モラル値も上昇するうえ、好感度も悪くありません。ヘアースタイルも、ナチュラルヘアーでキメ。

って未成年略取ではないんですか？ との疑問も頭に浮かんだが、そこはそれ、利用できるものはすべて利用するのが俺様ソリューション。

第一、剣の握りかたも知らねえ俺が山賊どもに復讐するなんてのは夢のまた夢だ。ここはひとつ、英雄ギルドで修行を積んで、いつか奴らをバニッシュしてやるぜ！

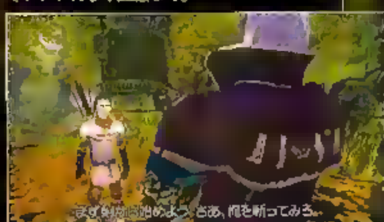
そんなこんなで、俺は小うるさいルームメイトや師匠ヅラ気取りのギルドマスターなどを叩きのめしながら、日々修練を積んでいった。世を復讐の炎で焼いてやるためになあ！



↑村を襲った悲劇！ このとき、俺は知ったのさ。力なき正義は無力だと！

正義が力ではない、力が正義なのだ！

↓辛く苦しいギルドでの修行……。え？ 殴っていい？ んじゃ遠慮なく。



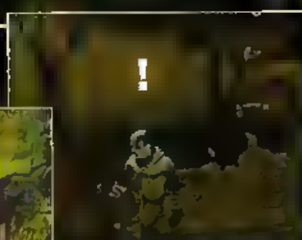
世界制覇の第一歩

いろいろあったが、ガタイだけは立派な青年に成長した俺は、無事に英雄ギルドを卒業できた。つーかほっぽり出された。さあ、これからが俺様レジェンドの始まりだ。

路銀はかっぱらいで調達し、武器などの装備も店から強奪。鍵のかかっている家にも問答無用で押し入って、金目の物をいただくぜ！ 手段なんて選んでいられねえ、俺には、山賊どもに復讐するという大いなる野望があるんだからな！

……ん？ 何かでけえ蜂がいるな。おいおい、誰の許可とって、そんなデカイツラして飛んでやがんだ!? 気にくわねえ、勝負するかオラー！（10分後）はぁはぁ、今日はこのへんで勘弁したらぁ。……ん、何だ？ まわりから人がぞろぞろ出てきたな。何？ この殺人蜂のせいで困っていた？ 倒してくれた俺は村の危機を救った英雄？ よ、よせやい、照れるじゃねえか。

ま、まあ、正義の道も悪くないかもしれねえ……な。



↑腹が減ったら盗みに入る、これ常識。……！ やっべ、警備員が!? 罰金なんざ、払えるか！

↓世の中には、ワルにしか覚えられねえ魔法ってものあるらしいぜ。



これが大悪党の特攻服だ！



ドレスコードが怖くてワルをやってられるかってんだ！ そんな俺様がオススメしたいのは、"闇のレザーチェスト"や"闇のレザーレギンス"などの"闇"グッズ。モラル値も下がるうえ、好感度も最低、凄みも増すってなモンだ。これで街を練り歩けば、すれ違った町民どもはビビってしっこ漏らしちまうぜ。ヘアースタイルはビシッと気合のスキンヘッド。これだと、モラル値が下がって生えてくる"ツノ"が目立つからな！



共和国軍DELTA小隊の指揮官となり、さまざまなミッションをクリアーせよ!!

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

ジャンゴ・フェットのクローンとして創られたクローン・トルーパー。本作はそのクローン兵士たちの戦いを描いた本格SF・FPSだ!

SPEC F FPS
スター・ウォーズ リパブリックコマンド　シューティング
エレクトロニック・アーツ　LucasArts
2月17日発売予定　7140円(税込)
HDTV、6.1ch
OP　DL　VC　SR　12歳以上
未定　―

映画では語られないクローン兵士たちの熱き戦い!

2005年7月にいよいよ劇場公開される映画『スター・ウォーズ エピソード3』。このゲームは、『エピソード2』から『エピソード3』のあいだを埋めるサイド・ストーリー的な要素を含んだ物語となっている。

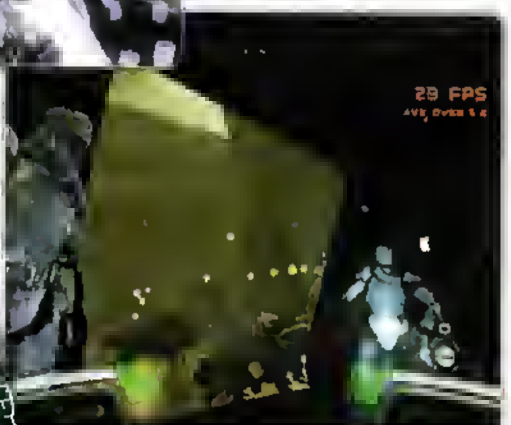
主人公は銀河最高の賞金稼ぎジャンゴ・フェットの遺伝子からクローニングされたクローン・トルーパー。プレイヤーはDELTA小隊を指揮するリーダーとなり、3人の部下を従えながら分離独立運動の要となっている通商連合や、ドロイドを作り出すジオノーシアン、好戦的な虫類系の種族・トランドーシャンと闘っていくこととなる。

ひとりで遊ぶシングルプレイはもちろん、マルチプレイ対戦も充実しているぞ。システムリンクなら最大10台(10人)、Xbox Liveによるオンラインプレイなら最大16人まで対戦することが可能となっている。1台だけでも画面分割で4人同時で遊ぶことができるぞ。



←プレイヤーは水に覆われた惑星カミーノの地下にあるクローン工場で目覚めることになる。そこで兵士としての訓練を積み、DELTA38として戦闘に参加する。

↓DELTA小隊が初任務として向かったのは、クローン戦争が始まったばかりで、激戦区となっているジオノーシス。共和国ガンシップに搭乗し、映画で見慣れたジオノーシスの戦場の中へ身を投じていくことになる。

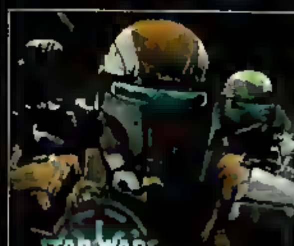


出動せよ!! DELTA小隊

DELTA小隊チーム編成

DELTA38(ボス)

通常のクローン・トルーパーとは違い、戦闘用の特殊訓練を受けたDELTA小隊を指揮するリーダー。部下からの信頼も厚い。オレンジ色のカラーリングを施している。



DELTA40(フィクサー)

DELTA小隊のサブリーダー(写真中央)。つねに冷静沈着で、コンピューター関係に強い能力を持っている。真面目な性格の持ち主で、派手なカラーリングはしていない。



DELTA07(セブ)

血が飛び散ったようなカラーリングからもわかるように、戦闘という行為に異常な喜びを感じているクローン・トルーパー。抜群の戦闘能力を有しており、頼りになるヤツ。



DELTA62(スコーチ)

黄色いカラーリングのスコーチは、ジョークが大好きなお調子者。しかし、爆発物処理を取り扱わせたら右に出る者はいない。同じポッド内で育成した07と仲がよい。



※画像はすべて開発中(英語版)のものです。

仲間と協力しあって進めていく本格派SF・FPS!

与えられたミッションをクリアーするには、重要なポイントで部下に的確な指令を出すことができるかどうかにかかっている。ここではその中でも頻繁に行われるいくつかの指示内容を紹介していこう。

それ以外の戦闘中でも、スカッドコマンドで"守備"、"探索・破壊"、"後に続く"といった行動指示を与えることが可能だ。



↑どんな苛酷な戦闘でも、エキスパートぞろいのDELTA小隊にかかれば怖いモノなし。彼らを活かすのもリーダーしだいだ。



コンビネーションが勝利のカギ!

➡戦闘のプロフェッショナルで構成されたDELTA小隊のクローン・トルーパー。的確な指示が出せれば、その戦力は2倍にも3倍にも変化する。部下の状態や位置をつねに把握しておくようにしよう。

爆破を指示

ロックされたドアなどは、セキュリティシステムに進入したり、爆破することで通過できるようになる。部下が作業に専念しているあいだは、敵に狙われないように自分が援護射撃を行い、仲間をカバーするようにしよう。



➡爆破すべき対象物を発見。部下のホログラフが表示されるのでAボタンで指示を出そう。



⬇指示を受けた部下はホログラフに重なるように位置に着き行動を開始する。



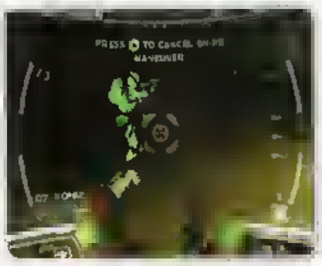
⬆部下が作業をしているあいだは無防備になってしまうので、援護射撃を行おう。



⬅部下が仕掛けた爆弾を爆破させるのはリーダーの務め。

援護射撃

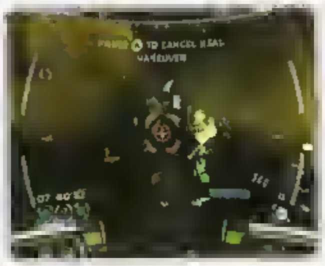
遮蔽物など身を隠すような場所があるときは、部下に援護射撃を指示しよう。戦闘状況をより有利に進めることができるようになる。



⬆やみくもに突進するだけが戦いではない。チームワークが重要なのである。

バクタで体力回復

ステージの要所要所には体力を回復できるバクタ・ディスペンサーが存在する。体力が危ない部下を優先してから補給させるようにしよう。



⬆離れた状態でディスペンサーを見ると、補給が必要な部下のホログラフが表示。

仲間を助ける

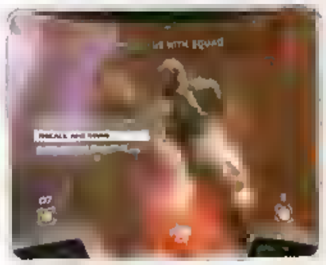
部下がダメージを受けて行動不能になってしまったときは、近寄ってバクタを注入してあげよう。その作業を部下に命じて行わせることもできる。



⬆倒れた部下に近寄ってバクタを注入。チームは助け合っていかないとね。

助けを求める

自分の体力がゼロになっても、部下が生存していれば助けを求めて、エネルギーであるバクタを補給してもらい、戦闘に復帰することができる。



⬆助けを求めているあいだも戦闘はリアルタイムで継続している。急いで復活しなければ。

プレイヤー視点で臨場感十分!

ゲーム中の視点は、DELTA38のヘルメットのバイザー越しの視点(一人称)で進められていく。バイザースクリーンには戦闘状況も含めて、さまざまな情報が表示される。

それぞれが必要不可欠なモノばかりなので、表示の意味をしっかりと理解しておくようにしよう。



⬅バイザーに敵の体液が付着すると自動的に清掃される。



1 照準
2 ミッション目標
3 シールド
4 体力
5 武器の弾数
6 デトネーター(手榴弾)残弾数
7 部下の状態
8 レーダー

多彩な武器を使って通商連合を打ちのめせ!

プレイヤーが操作する戦闘のプロDELTA38は、基本装備4種類と追加装備1種類、計5種類の武器を装備して戦うことができる。ここでは基本装備を紹介していこう。それ以外にも、ジオノーシアン・エリート・ビームやACPアーミーガン、ウーキーロケットランチャーなど7種類の追加装備がある。途中にあるガンシップボールターレットやウーキークアッドターレットといった固定兵器やAT-TEキャノンやスピーダーバイクなどの移動兵器に乗り込んで、攻撃を仕掛けることもできる。



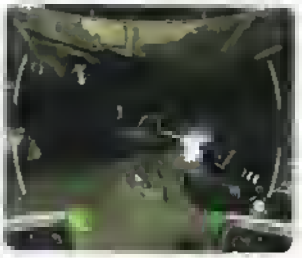
⬅落ちているマガジンを拾って弾薬の補給。



➡ほかの種類の武器はAボタンで拾えるぞ。

標準装備

プレイヤーがスタート時に装備しているのは、ブラスターライフル(DC17m)とブラスターピストル(DC15s)の2種類。プレイヤーが持てるブラスターライフルの装弾数は300発(5マガジン)。ブラスターライフルが弾切れになると、自動的にブラスターピストルに持ち替えられる。ブラスターピストルの能力は、ブラスターライフルよりも下回るが、弾数を気にせず撃てるのがうれしい。



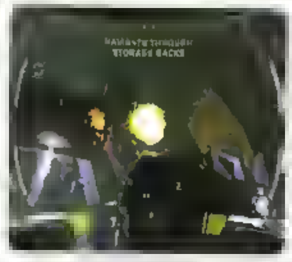
⬆連射可能のブラスターライフル。



⬅弾数制限がなく無限に使えるブラスターピストル。

対装甲アタッチメント

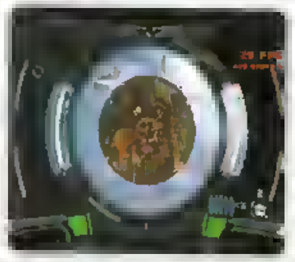
基本装備中でもっとも威力のあるアタッチメント。ブラスターライフルと組み合わせることで、スーパー・バトル・ドロイドを一撃で破壊できる。威力が高い反面、射程距離が短い。撃つときには敵に極力近寄らねばならないので、注意が必要だ。



⬅弾道にクセはあるが威力は抜群。

狙撃アタッチメント

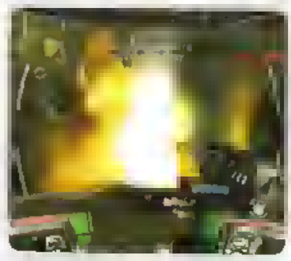
ブラスターライフルと組み合わせることで、より遠くの敵を狙い撃つことができる。2段階のズーム機能を持っていて、破壊力も桁外れに高いのだが、連射ができないのが難点。狙撃中はまわりの状況が見えなくなるので、気をつけるようにしよう。



⬅遠くの敵を狙い撃つのに最適だ。

デトネーター

いわゆる手榴弾。サーマル・デトネーターはオーソドックスなタイプ。ECデトネーターは敵を感電させる。ソニック・デトネーターは当たった瞬間に爆発する。フラッシュ・デトネーターは爆発とともに閃光で相手の視力を奪う。計4種類ある。



⬅複数の敵を攻撃するのに便利。

登場するキャラクターたち

クローン戦争を舞台にした物語なので、映画でお馴染みのジオノーシアンや通商連合のバトル・ドロイド、ウーキーやヨーダといったキャラクターが登場する。もちろんゲームオリジナルの種族トランドーシャンやオリジナルのバトル・ドロイドなども出てくるので、見どころは満載。ひょっとしたら映画「エピソード3」に登場するキャラクターかもしれないぞ!?



⬅腕に装備したビーム兵器で空から攻撃を仕掛けてくるジオノーシアン・エリート。



➡スーパー・バトル・ドロイドも。



⬆グリーヴァス将軍の護衛を担当しているグリーヴァス・マグナガード。ゲームオリジナルのドロイドで、その動きは俊敏だ。

⬇ジンジャーブラウンの毛に覆われたウーキー族。力が強く忠誠心に厚い巨漢の種族である。「エピソード4」以降で登場したチューバッカもこの種族にあたる。



オリジナルもいっぱいです!

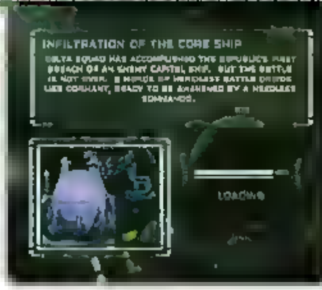
『エピソード2』と『エピソード3』をつなぐアナザーストーリー

映画『スター・ウォーズ　エピソード2』で始まったクローン戦争。このゲームでは、クローン戦争勃発直後から2年間にわたって行われた、クローン・トルーパーであるDELTA38が率いるDELTA小隊の戦いを描いたアナザーストーリーである。オビ=ワンやアナキンといったジェダイの騎士たちがジオノーシスで戦っていた傍らで、クローン・トルーパーたちもドラマチックな戦いを展開していたのだ。

ゲームは全3章で構成されており、その章の中で細かなミッションが司令本部からDELTA小隊へ下されることになる。ミッションをクリアーするには統制の取れたチームプレイが不可欠。DELTA38となってキミもクローン戦争を体験してみよう!



↑ゲームは全3章で構成されている。

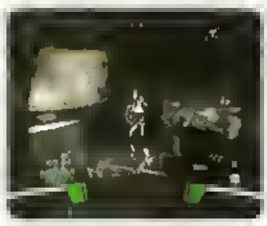


←それぞれの章は、いくつもの細かなミッションで構成されているぞ。

第1章 ジオノーシス ストーリー GEONOSIS STORY

クローン戦争勃発直後。DELTA小隊に与えられた初任務は、ジオノーシアンの貴族でポグル大公の側近でもあるサン・ファークを抹殺することである。共和国軍はサン・ファークが乗ったジオノーシアンファイターを撃ち落とすが、乗っていたのは偽物であることが判明。DELTA38は、廃墟と化したジオノーシスのアリーナに潜入。チームの仲間たち3人と合流し、サン・ファークの追跡を開始する。しかし、DELTA38が潜入した場所はバトル・ドロイドの製造工場でもあり、ジオノーシアンとバトル・ドロイドの手厚い歓迎をうけることになる。


←映画のクローン戦争そのままの戦闘シーンが展開。


→暗視バイザーモードを使って進む場所もある。


↑スーパー・バトル・ドロイドはとにかく手強い。チームの協力なしでは倒せないぞ!?

新型のアドバンスド・ドワーフ・スパイダー・ドロイド!!



←ラストで登場する新型ドロイド。ドロイドというよりは、小型の機動戦車である。主砲のキャノン砲と戦艦並の装甲は脅威に値する。

第2章 アサルトシップ ストーリー ASSAULTSHIP STORY

クローン戦争から367日目。永きにわたり拡大していく戦闘で、共和国軍の勢力は分散されていった。そんなとき、分離主義勢力圏のはずれで、2週間まえから連絡が途絶えていたアクリメーター・クラスのアサルトシップが発見された。今回DELTA小隊に与えられた任務は、この船の調査をすることである。人気のない荒れ果てたアサルトシップの船内で、DELTA小隊はなぜか奴隷商人であるトランドーシャンの兵士たちに襲われる。


↑船内は荒れ果てて人の気配がない。ドロイドが所在なく右往左往していた。


↑トランドーシャン・スレイバーは一般的な兵士。なぜこの船にトランドーシャンが?

第3章 キャッシーク ストーリー KASHYYYK STORY

クローン戦争から785日目。ここでの任務は、永きにわたってトランドーシャンの奴隷商人と戦っているウーキー族のリーダーであるターフルを救出することである。トランドーシャンは分離主義勢力の通商連合とつながっているかもしれないため、DELTA小隊の出動となる。キャッシークに向かったDELTA小隊は、分離主義勢力の超大物であるグリーヴァス将軍を発見する。DELTA小隊の最後の戦いがいま始まろうとしている……。


↑電撃が仕込まれているスタッフ(杖)でトリッキーな攻撃を仕掛けてくる。


→グリーヴァス・マグナガードは強いぞ。

いよいよ明かされる『スパイクアウト』の全貌!
脳内でバトルを熟成させろ!

SPIKEOUT BATTLE STREET

ついに発売日が正式決定した『スパイクアウト』。今回キャラクターの基本技を中心にして、ゲームモードや敵キャラクターなど、より詳細な情報をお届けしよう。

スパイクアウト バトルストリート	オンラインアクションバトル
セガ	セガ
3月24日発売予定	7,140円(税込)
HDTV、5.1ch	1人 / 2～5人
OP 8人 VC SR	15歳以上
未定	—

さまざまな人物の思惑が絡みあい、ドラマを展開する!

アーケード版はそのアクション性が話題となった『スパイクアウト』だが、家庭用として再構成された『～バトルストリート』ではストーリー展開が見どころだ。主人公を操ってステージをクリアーすると、イベントシーンが発生する。このイベントによって、それぞれのキャラクターのストーリーや背景が語られていく。仲間が合流して新たに使えるようになれば、各キャラクターの視点でザッピングストーリーが楽しめるぞ。



⬆父の戦友リンダとの出会いが、スパイクジュニアをこの戦いに引き込むのであった。

⬇ストーリーはライバルである、チーム・インフェルノのメンバーからも語られる。

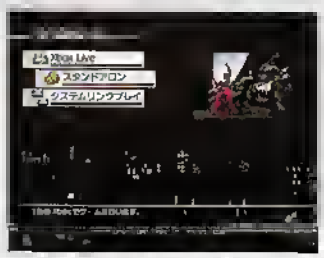


ゲームモードの詳細を公開

ゲームモードは基本的に、ひとりプレイを前提としたストーリーモードと、協力プレイが楽しめるバトルストリート、いろんな操作の練習ができるトレーニングの3つから成り立っている。バトルストリートではスタンドアロン、システムリンクやXbox Liveによる協力プレイなど、さまざまな形態で遊べるようになっているのがうれしい。



⬅ストーリーモードは章立てで、ボリューム十分だ。



⬆バトルストリートでは友人を家に呼んでもいいし、オンラインでも複数で遊べる。

敵の狙いは何だ?! カギを握る、チーム・ネオインフェルノの残るふたりを紹介!

ディーゼルタウンを再び傘下におさめようと、ミカエル率いる"チーム・ネオインフェルノ"が動き出した。彼らは巨大組織、"超複合企業"とつながりがあるらしい。街を守るため立ち上がったスパイクジュニアを中心に、さまざまな人々が戦いに巻き込まれていく。伝説の男、スパイクとミカエルとの対決の行方は? 超複合企業の本当の狙いは何だ? 数々の謎を残しつつ、ドラマは複雑な展開をみせる。



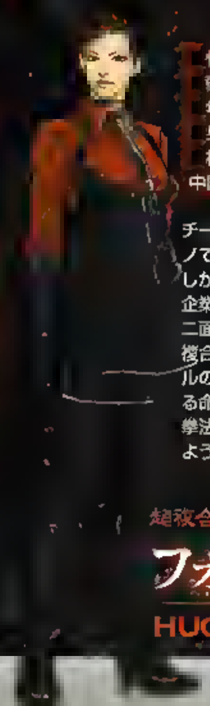
⬆超複合企業と利害が一致し、チームを再結成したミカエル。しかしその頭の中には、スパイクに対する復讐の炎が燃えさかっているようだ。



チーム・ネオインフェルノのリーダー
ミカエル
MICHAEL

性別：男
国籍：ロシア
年齢：43歳
身長：190cm
格闘スタイル：ストライカー、抜刀術

超複合企業と手を組み、復活したチーム・ネオインフェルノのリーダー。過去に煮え湯を飲まされたスパイクには、ただならぬ憎悪を燃やす。己の力に絶対的なプライドを持ち、独自の理論に基づく格闘術を駆使する。



性別：女
国籍：フランス
年齢：23歳
身長：182cm
格闘スタイル：中国拳法

チーム・ネオインフェルノでは参謀役を務める。しかしその裏では超複合企業に忠誠を誓っており、二面性の激しい性格。超複合企業からは、ミカエルの動きを監視・制御する命を受けている。中国拳法をベースに、流れるような攻撃をくり出す。

超複合企業からの刺客
フォンロン
HUONG LONG

キャラクターの基本技を網羅! 肉体を躍動させて敵を倒せ!

本作のいちばんの魅力は、きびきびとした動きでパンチ、キック、投げなどの技をくり出せるところだ。基本の操作は簡単で、ビートボタン、チャージボタン、ジャンプボタンの組み合わせで技が出せる。適当にボタンを連打しているだけで、連続攻撃が可能なのだ。敵と接触すると自動でつかむので、そこからつかみ技や投げもできる。楽に技が出せるからといって、奥が浅いわけではない。敵は高い知能を持ち、四方八方から襲ってくる。リアルタイムに状況を把握し、的確な技を選んでいくのだ。



←フィオナの場合はビート攻撃が蹴りになっている。



←ミンファはチャージ攻撃連打で鉄山靠を出せる。

ビート攻撃　すべての基本!

ビート攻撃はすべての基本となる打撃技だ。ビートボタンを押すことによって、軽いジャブやキックを出すことができる。そのままボタンを連打すれば、6連続で攻撃ができるぞ。そのまま6発たたき込んで吹っ飛ばしてもいいし、途中でチャージ技やつかみ技に移行してもいい。



チャージ攻撃　押しっぱなしで気合いを溜める

チャージ攻撃は、チャージボタンを押すと出せる技だ。連打すれば3連続で攻撃がくり出せる。しかしそれより重要なのが、ボタン押しっぱなしで気合いを溜めてから出すチャージ攻撃だ。ボタンを押した長さで技が4段階あり、浮かしたり気絶させたりと、特別な効果が加わる頼りになる技だ。

チャージ2



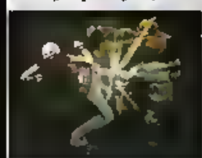
↑相手を浮かす効果がある。空中連続技を狙うのだ。

チャージ3



↑気絶させる効果がある。ビート技と組み合わせよう。

チャージ4



↑相手を吹っ飛ばす、強力な威力の一撃を加える。

同時押し系攻撃　さまざまな技が出るぞ

ビートボタン(B)、チャージボタン(C)、ジャンプボタン(J)を組み合わせ、同時押しすることによってさまざまな技を出すことができる。B+Cは足払い攻撃。相手を転ばせ、さらにB or Cで追加攻撃が可能だ。C+Jは浮かし攻撃。空中連続技を狙ってより多くのダメージを与えよう。B+Jは追い討ち攻撃。ダウンする直前の相手に攻撃することが可能だ。

足払い攻撃



↑足元を攻撃してダウンさせる。威力はないが、カバー範囲が広く使いやすい。

↓相手を突き上げ、浮かす攻撃。壁などを利用して、空中連続技をめざそう。



浮かし攻撃

追い討ち攻撃



↑飛び込んで低い位置を攻撃。誘導が効くので、少し遠い敵に飛び込むのにも有効。

つかみ、投げ技　組み付いて攻撃!

移動しながら敵と接触すると"つかみ"状態になる。そのままビートボタンを連打すればつかみ攻撃となり、方向を指示してビートボタンを押せば投げが出る。またチャージボタンを押し羽交い締めにして、ジャンプ後に投げる大技もある。

つかみ攻撃



正面投げ



背面つかみ



背面つかみジャンプ投げ



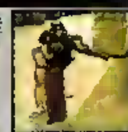
走り&ジャンプ系攻撃　動きでかく乱しよう

移動には"歩き"と"走り"がある。走りながらB+Cで走り攻撃、C+Jで走りジャンプ攻撃ができるぞ。高速移動からスムーズに技をくり出そう。また、ジャンプボタンを長く押すと大ジャンプができる。このあいだに蹴りを2回出せるぞ。

走り攻撃



走りジャンプ攻撃



昇り蹴り1



昇り蹴り2



スペシャルアタック　アイテム消費で発動

稲妻マークのスペシャルストックがある状態で、ボタン3つ同時押し(B+C+J)すると無敵の全方位攻撃が発動する。これがスペシャルアタックだ。このほかに、ストックを消費する技は2種類存在するので覚えておこう。

スペシャルアタック



↑敵に囲まれたとき、緊急回避に使っていこう。

スペシャル投げ



↑相手をつかんだ状態で同時押しする。強力な投げだ。

スペシャルアピール



↑攻撃力はほとんどない。挑発か、それとも余裕?

武器での攻撃　得物を使ってパワーアップ!

落ちている武器を拾えば、武器での攻撃ができる。スティックを下に入れてB+C同時押しで拾えるぞ。拾ったら武器で攻撃してもいいし、B+C同時押しで敵に投げつけてもいい。



←武器によっては、二刀流も可能だ。



とことんリアルさを追求すれば『フォルツァ』になる!!

FORZA MOTORSPORT



実際のクルマのさまざまなデータをもとに、究極の本物志向で作られている本作。今号はその本物らしさがどのようにゲームで表現され、感じられるのかを徹底レポート！

SPEC / R racing
フォルツァ モータースポーツ
シミュレーションレーシング
マイクロソフト
マイクロソフト
2005年発売予定
未定
HDTV、5.1ch
OP VC SR
未定
未定
未定

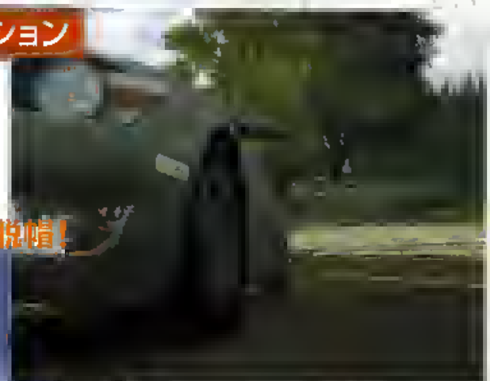
Xboxだからこそできる究極のリアルさ!!

現存する家庭用ゲーム機の性能を大きく引き離すXboxならではの計算能力により、本物同様のグラフィックを再現することはもちろん、クルマが走るうえで起こるさまざまな状況を極めて詳細な計算を行い、挙動の再現がされている。そのこだわりを、ピックアップして紹介！

実車データがリアルさの"源"

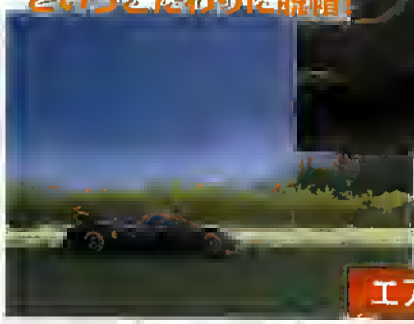
本作ではより正確なドライビングをシミュレートするため、タイヤにも注目。タイヤメーカーである"TOYOタイヤ"からさまざまな技術協力を得て、クルマの挙動に大きな影響を与えるタイヤの挙動を精密に再現している。さらにフェラーリのF1チームでシミュレーションに携わっているエンジニアから、さまざまな技術協力を得ているとの情報も。これにより、これまでにないハイレベルで精密なクルマの挙動を再現している。さらに耐久レースで有名なル・マン24時間レースにも出向き、レースシーンでしか得られないさまざまなチューニングに関するデータも集め、極限状態で走るクルマの挙動のシミュレートに役立てているという。今回は走行に欠かすことができないパーツであるタイヤ、サスペンションをピックアップして、そのリアルなシミュレート力をチェック！

タイヤ＆サスペンション



➡走ればタイヤは熱を持ち、磨耗する。そんな部分も計算されており、タイヤハウスの内側に隠れたサスペンションの動きも精密に計算されている。

そこまでするか！ というこだわりに脱帽！

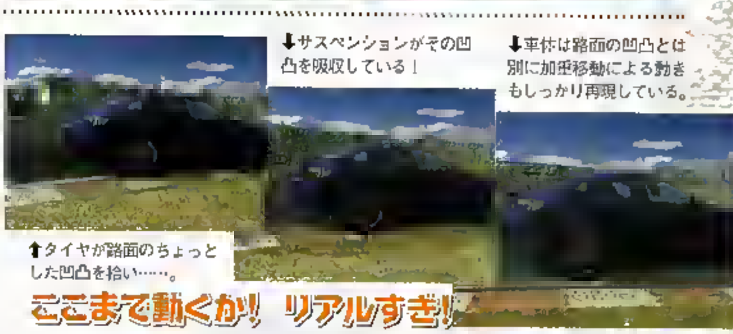


⬅高速で走れば走るほどその性能が問われるエアロダイナミクス。この部分にも開発スタッフは目を向けて計算し、ゲームで再現されている！

エアロダイナミクス

そのリアルさは"挙動"でわかる

サスペンションはダブルウィッシュボーンだったりマルチリンクだったりして、クルマによってタイプが違う。その方式が違えば当然ながら動きも異なってくる。その違いも本作ではしっかり計算し、その挙動を再現している。このクルマの挙動は、加速や減速時、またコーナーリング時に重い車体が加重移動などによって揺れ動くことにより確認することもできる。その動きはまさに実車のようで、信じられないほど細かい。その挙動を3枚の連続写真にしてみたので、確認してほしい。



⬆タイヤが路面のちょっとした凹凸を拾い……。

⬇サスペンションがその凹凸を吸収している！

⬇車体は路面の凹凸とは別に加重移動による動きもしっかり再現している。

ここまで動くか！ リアルすぎ！

そのリアルさゆえに"ドライビングアシスト機能"が存在する!!

リアルになるということは、本物のクルマを運転するのと同じ感覚になるということ。実際に運転すること自体は免許さえ取得すれば可能なのだが，レースという環境ではクルマの限界に挑みながら運転することが必要となる。このため、ちょっとしたミスでふだんの運転では有り得ない、スピンやコースアウトなどに見舞われることに。これがチューンドカー，もしくはレースのために作られたクルマでは，限界が高いぶん、コントロールを失った状況はさらに厳しいものになる。その難しさを乗り越えるのが運転の楽しさのひとつだが、最初はコースやクルマの動きをマスターするだけで精一杯。そんな人をサポートして運転を楽にしてくれる装備が，以下で紹介する"ドライビングアシスト機能"なのだ。



↑レースではクルマのポテンシャルを最大限に引き出して走る。限界を超えると……。

↓限界域での運転は非常に難しい。それを助けてくれるのがドライビングアシスト機能。



コーナーリングに大きく寄与する"ABS"

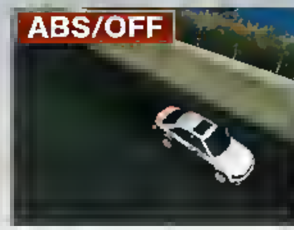
"ABS"とはブレーキでタイヤがロックすると操舵できなくなる，制動距離が長くなるという状況を回避するため，ロックしないように断続的にブレーキをかけるシステムのこと。これを作動させると，コーナーで操舵不能になることを回避できる。



←タイヤロックすると痕が。ABS作動で……。



←ONにしてフルブレーキでABSが作動。そのタイヤ痕がこれ。



↑OFFだとロックしっぱなしなのでタイヤ痕は一本の筋となる！

プロのスタートを可能にする"TCS"

コーナー脱出後の加速などでアクセルを全開にするとタイヤが空転し，スピンやパワーロスなどの状況が発生する。プロのレーサーは神業ともいえる微妙なアクセル操作でこの状況を回避しているが，"TCS"とはこの状況でエンジン出力をコントロールし，パワーを効率よく路面に伝えるシステムのこと。タイヤが空転すればクルマの挙動は不安定になるし，パワーの伝達をロスするのだから加速も悪くなる。安定して速く走るうえでは大きな障害になる状況をこのシステムが助けてくれるのだ。



↑FF車は前輪駆動。アクセル全開でスタートすると前輪が空転！ これを調整。



↑FR車は後輪駆動。後輪が空転し，タイヤスモークが発生しているのが見える。



↑4WD車は4輪駆動。空転しにくいが，ハイパワー車では4輪すべてが空転する。

リアルさとの差を実感できる"STM"

最近の高級車に導入されてきている安全制御装置。コーナーにオーバースピードで進入して曲がれなくなり，スピンしそうになったとき自動的にブレーキをかけたり，エンジンの出力を調整し，タイヤがグリップを失わないようにしてその状況を回避してくれるというものだ。

ゲームでは初心者にありがちなコーナーが曲がれないような状況を助けてくれるという便利な機能となる。これで初めて走るコースでも安全に楽しく走ることが可能。上級者も初めて走るコースなどで，早くコースを覚えたいときには重宝するだろう。ちなみに，ドリフトというのは，わざとスピンしそうな状況を作らなければいけないので，そういう走りをする場合は，この機能を切って走るようにしよう。



←↓STMが作動していると，うっかりミスをこのシステムがきっちりサポート！



クルマもリアルならコースもリアル!!

本作のこだわりはクルマのシミュレーションの部分だけではない。実在のコースの再現も究極のリアルを目指している。それを実感できる一例が日本の新宿。なんと広告の看板までもリアルに再現しているぞ！



←忠実に再現された筑波サーキット。歓声が聞こえてきそうだ！





↑→ネオンで照らし出される新宿。そのネオンはダミーではなく本物の広告。すごい！

↓→南アルプスを舞台にした架空（？）の峠コース。風景が美しい！







ただ祖国のため任務を推し進めるのみ!

TOM CLANCY'S

スプリンターセル パンドラトゥモロー

敵地に単独潜入して任務を遂行するストーリーモードはもちろん、4人まで参加可能なオンラインのマルチプレイ対戦もアツい本作。潜入の緊張感を味わえ!

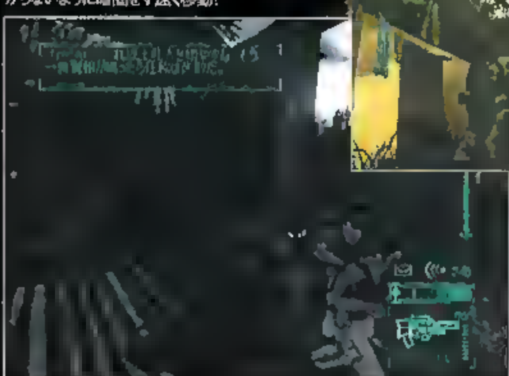
action

[illegible]	トムクランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ジャンル	ステルスアクション
発売元	ユービーアイソフト	[illegible]	ユービーアイソフト
発売日	4月7日発売予定	価格	7,140円(税込)
[illegible]	HDTV、5.1ch	[illegible]	1人、最大4人
OP	DL	VC	SR
[illegible]	83ブロック	[illegible]	――

大規模テロを目論む存在……!? 平穏を守るため単身敵地に潜入せよ!!

本作は、潜入のスペシャリスト集団、スプリンターセルに属する最強エージェント、サム・フィッシャーとして、多彩なアクションとガジェット(アイテム)を駆使して任務を遂行するステルスアクション。物語の始まりは、人質占拠事件が発生した東ティモールにあるアメリカ大使館に潜入する場面から。そこから徐々に姿を現す大規模テロの計画を阻止すべく、世界各国で任務をこなし、祖国の、そして家族の平穏を守り抜け!

⬇フィッシャーの任務はすべて単独潜入。敵とすべて戦っていたのでは成功はほど遠い。見つからないように暗闇をすばやく移動!





サム・フィッシャー再び!!

⬆敵を始末したあと死体を放置しておくと、潜入エリアの警戒度が上昇してしまう。

テロリストの姿を追って

コモド MISSION:潜水艦に潜入せよ!

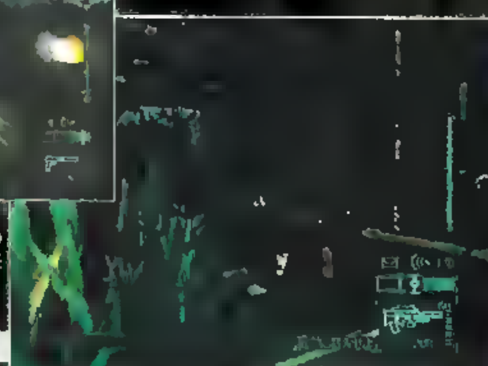
合衆国を狙ったテロは、天然痘によるバイオテロだと判明。首謀者の男が逮捕、殺害され、彼からの連絡、"パンドラ・トゥモローコール"が途絶えるとテロが発動されてしまう。連絡の中継地点である遺棄された造船所の潜水艦に潜入し、発信場所を特定せよ。



➡木造の建物や通路が多い。足音が鳴りやすいので移動はゆっくり行うようにしたい。



⬅任務エリア内のいたるところに監視用のやぐらとサーチライトがあるようだ。



➡インドネシアでは、密林の中にある集落や基地での任務が中心となっている。

MISSION

スパイと傭兵のふたチームに分かれてのマルチプレイ!

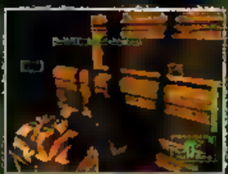
これまでのマルチプレイといえば、個人やチームで正面から銃撃戦、というのが大多数。しかし本作のマルチプレイは、その魅力である隠密行動を最大限に楽しめるもの。最大4人までのプレイヤーがスパイと傭兵のふたチームに分かれ、スパイは3つのルールのいずれかの達成を目指し、傭兵はそれを阻むべくスパイを発見、全滅させるのだ。コンピュータが制御するキャラクターを相手するときには味わうことのできない極限の緊張感を堪能しよう。

マルチプレイのルールは3つ

●NEWTRALIZATION
危険なウィルスの容器を見つけ出して中和する。中和には一定時間がかかるが、中和作業中にその場を離れてから再び戻っても、続きから作業をすることが可能。

●EXTRACTION
ウィルスが入ったチューブを見つけ出して脱出ポイントまで一定の個数を運び出す。どちらかの勢力が全滅するか、任意の制限時間が経過しても終了。

●SABOTAGE
ウィルスを発見して近くにモデムを設置、無力化する。モデムによる無効化が始まるとカウントダウンが表示されるが、傭兵集団はそれを探知して阻止する。



←マルチプレイ時のスパイは、目的の場所へ行って対象の奪取や無力化を目指す。



リアルな緊迫感が戦場を包み込む!



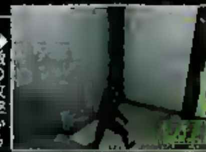
←↑相手を見つけたら、敵の隙を見逃さずに一瞬で仕留めろ。全滅も勝利条件のひとつとなっている。

マルチプレイ特有のアクションとビジョンモード

マルチプレイでは、所属する勢力によって使えるアクションや武器、ガジェットなどまでもが変化する。ここでは、各勢力特有の要素の一部を紹介するぞ。いざというときに使いこなせれば、自勢力の勝利への近道になるだろう。

壁をけってのジャンプ　スパイチーム

傭兵に追われ、追い詰められたときの切り札。壁を蹴って宙返りをし、敵の頭めがけて飛び掛り、気絶させることが可能だ。



➡敵の攻撃から逃げていると壁に追い詰められてしまった……。



敵めがけて後方宙返り!

←前方の壁を強く蹴り、宙で一回転する。その落下地点敵がいれば、ノックアウトできるぞ。

特殊ビジョンモード　傭兵チーム

稼動している電子機器や空気の乱れをつかみ、スパイの行動や所在を瞬時に察知。敵の発見が最重要事項の傭兵にとっては必須。

EMFビジョン



←コンピュータ機器などがビジョン内に入ると、白く表示される。

モーションビジョン



↑スパイやなんらかの要因により引き起こされた空気の乱れを探知する。

フィッシャーはインドネシアへ!!

ダンタラキャンプ　MISSION:サドノの飛行機に爆発物を仕掛けろ

インドネシアでの任務のひとつ、テロの首謀者であるサドノが利用している飛行機に爆発物を設置する場面。任務地には敵の部隊が駐留しており、警備が非常に厳重だ。また、エリア内には無数のワイヤー式の地雷が設置されており、不用意な前進は死を招くことになる。



↑ガジェットのひとつであるロープを張って、見つからないよう移動。



↑設置された無数のテント。敵兵士が潜んでいるようだ。

仲間から情報を入手!





←↑ジャングルの中では、味方に接触して任務内容や敵配置についての、詳細な情報を入手できるぞ。



アクション、ガジェット、環境……すべてを利用して任務を遂行!

最強特殊部隊の実力(スペック)徹底解析

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW
トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3 ブラックアロー

今号はプレイヤー操る特殊部隊"レインボー"の武装や、本作ならではの命令システムを利用した"それっぽい"作戦のいくつかをご紹介！　体験リポートもあるよ。



spec		
action	トムクランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー	特殊部隊アクション
	ユービーアイソフト	ユービーアイソフト
	3月10日発売予定	5040円（税込）
	未定	
	OP 最大16人　VC	未定
	未定	―

レインボーの持てる力を総動員しテロリストを完全制圧せよ!!

世界規模のテロに対抗するため、各国の特殊部隊から選りすぐったエリート隊員で組織された最強の対テロ特殊部隊"レインボー"。本作ではそんな彼らを操り、制圧された都市の解放、核施設のウラン死守など、さまざまなミッションに挑戦する。そのほか、トム・クランシーによるシナリオやXbox Liveなど気になることも多い本作。が、ひとまず今回は『レインボーシックス』の基本となるシステム"QOI"を解説していくぞ。



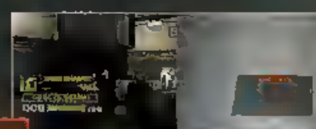


←↑本作でテロの標的となるのは、フランスやギリシャなどヨーロッパ諸国。一見関連のない事件がつながり、真相が明らかになっていく……というストーリー展開は、前作同様に秀逸。今回の黒幕はいったい……？



"クラン"でLive対戦が進化

前作でも白熱した銃撃戦が展開されていたXbox Liveの戦場。今回はクランチームの導入により、チーム戦がさらに充実する！





オフラインでも新モードが！

画面分割プレイにより、協力プレイがお手軽に。さらに敵を倒しタイムを加算していくシングルプレイ、"ローンラッシュ"が新登場。

ココが変わった！「ブラックアロー」独占体験リポート

ここでは前作との違いを中心にしつつ、ひと足さきに「ブラックアロー」をプレイした感想をお届け！

プレイしてまず感じたのは、テロリストのずる賢さ！　前作も、飛び出してきて発砲、といったクレバーな戦いかたでレインボーに抵抗してきたが、今作はそれ以上！　序盤から催涙ガスを投げ込んでくるわ、人質を盾にするわとやりたい放題。また時間制限系や単独での任務も増えているので、前作経験者も油断できないかも。かといって理不尽な難しさではなく、4人で戦うのが基本なので、シリーズ未体験＆FPS喰わず嫌いな人でも遊んでみる価値アリ！

卑怯さ3割増し!?





←↑グレネードをやたら投げてきたり、人質を盾にしたりと狡猾さアップ。ひと筋縄ではいかない予感！？

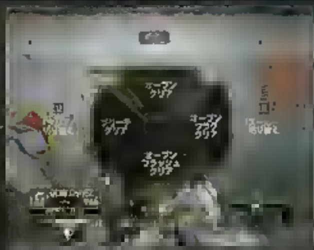


円滑な任務達成に不可欠！"武器"と"命令"を詳細に解説!!

ここではプレイヤーが戦場で"使う"ことになる、部下と各種装備を解説。使いこなして作戦を成功に導け！

その1 多彩かつリアル！QOIシステムで命令

本作でプレイヤーが操作する小隊、レインボーをリアルな特殊部隊たらしめているのが、Quick Order Interface（QOI）システム。方向キー＋決定ボタンという簡単な操作で、20近い行動を部下に指示できるのだ。ここではそのQOIが、どんなシチュエーションで効果を発揮するかをみていこう。命令上手になって、スマートかつ安全に任務遂行せよ！

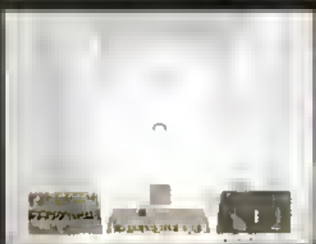


⬆QOIなしでも部隊の存在は頼もしい。プレイヤーの左右後方をフォローしてくれるぞ。

CASE 1 人質救出時

テロリストに人質を取られ、うかつに攻撃できない、というのはよくあるシチュエーション。ここで役に立つのが、殺傷力のない攻撃で敵の動きを封じる命令だ。"フラッシュ"や"スモーク"といったQOIなら、フラッシュグレネードや催涙ガスを使って、敵の抵抗力を奪ってくれるのだ。

敵の"戦闘力"を奪え！





⬆➡視力を奪うフラッシュグレネード（上）と、動きを止める催涙ガス（右）。

CASE 2 扉付近での攻防

ドアの開閉は本シリーズでもっともQOIが活用する場面だ。部下が突入して安全を確保する"オープン～クリア"や、ドアそのものを吹き飛ばす"ブリーチ"といった豪快なQOIが使用可能。CASE1で紹介したQOIを組みあわせることもできる。



⬅ドアに爆弾を貼り付け粉々に。殺傷力もアリ。



➡部下が先行突入。敵発見時は即座に排除する。



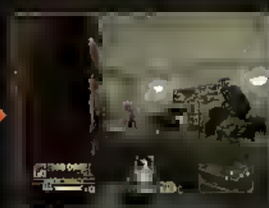
⬅各種グレネードを投げてから部下が突入。安全。

CASE 3 挟撃作戦時

自分と部下をあえて別行動させ、陽動や挟み撃ちといった作戦をとることも可能。その際重要な役割を担うのが"ズールー（待機）"。ズールー込みのQOIを指示すると、部下は待機。合図を出すとともに命令を実行するので、カンタンに呼吸の合ったチームプレイを実現させられるのだ。



➡"オープンクリア、ズールー"で部下を待機させ、



⬅自分は別の入口から進入し命令実行で挟み撃ち。

その2 40種類を超える実在銃火器

QOIを理解すれば、部下に指示を与える"隊長"の責務は果たせる。しかし、"兵士"としては、さまざまな武器を使いこなしてこそ一流。本作にはただ敵を倒すための銃だけでなく、実際の特殊部隊も使う、敵の目や感覚を狂わす武器も用意されている。また各武器の発射声、反動などは実際のものからデータを取っている。ディテールも充実しているぞ。

メインウエポン

いわゆる"銃"全般。30種類近いなかからチョイス可能。

ライフル・マシンガン Rifle & Machine Gun



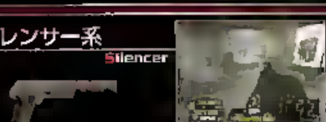
射程や命中精度、威力の異なる銃が多数用意されているぞ。任務に合わせて選択しよう。

スナイパーライフル Sniper Rifle



連射は効かないがバツグンの命中率を誇る。近接戦は部下にフォローさせれば死角なし！

サイレンサー系 Silencer

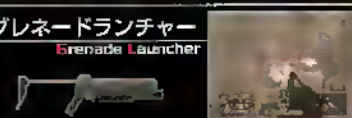


潜入任務に持っていきたい武器。サイレンサー付きマシンガンという便利な代物も。

サブウエポン

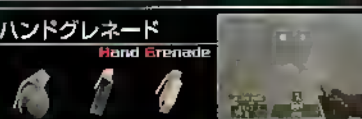
高威力な爆破物と敵の動きを制限する武器が中心だ。

グレネードランチャー Grenade Launcher



一撃で行動不能にする攻撃力を持つ。弾頭を変えることで催涙弾などを撃ち出すことも可。

ハンドグレネード Hand Grenade



オーソドックスな手榴弾から煙幕、閃光弾など多種多様。山なりの軌道もポイントだ。

OTHERS Others



そのほか催涙ガスを遮断するガスマスク、リモコン起動式の爆弾といった装備もあるぞ。

"視覚"も重要な武器

殺傷力のある武器だけでなく、視覚をコントロールする装備も充実。人間の体温を察知するサーマルビジョンや緑色の視界で闇を照らす暗視ゴーグルを肉眼と使いわければ、悪視界の中での任務でも遅れを取らないハズだ。



⬅夜間や閉所での任務で、とくにお世話になる。

凄腕賞金稼ぎには苦みばしった過去がある



RED DEAD REVOLVER
レッド・デッド・リボルバー

それぞれの人生を背負ったガンマンたちが、己の使命と誇りをかけて戦う西部開拓時代を舞台にした『レッド・デッド・リボルバー』。今回は登場人物を中心に紹介。

レッド・デッド・リボルバー	ガン・アクション
カプコン	Rockstar
2005年春発売予定	未定
5,1ch	
非対応	15歳以上推奨
未定	――

いつみても波乱万丈 レッド・ヒストリー 《立志編》

【生いたち】

勇気とやさしさを併せ持った若者、ネイトと、レッド・ウルフ族というネイティブ・アメリカンの部族の娘、フォーリング・スターとの交際は、決して祝福されるものではなかった。周囲の反対を押し切って結婚したふたりは、故郷を遠く離れた土地でささやかな生活を始める。やがてふたりのあいだに生まれた男の子がレッドである。

【転機】

貧しいながらも幸せに暮らしていた3人だが、あるときネイトが金脈を掘り当てる。喜びあう3人だが好事魔多し、武装した無法者の一団が一家を襲う。果敢に応戦するレッドたちだが、敵の人数は圧倒的で、あまりに分が悪かった。

【永遠の別れ、そして】

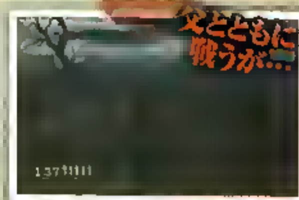
ただひとり生き残ったレッドは、その命を仇討ちに使うことを決意。憎き無法者集団のリーダー格"片腕の男"の情報を求め、賞金稼ぎとして街を渡り歩くことになる……。



レッドの思い出フォト



←家族3人で寄り添って暮らす。レッドの人生最良の瞬間。



↑父に教わった銃撃で応戦するも、力及ばず。



↑家に火を放ち両親を殺した一団。のちのレッドが追い求める相手となる。



→心に深い傷を負って復讐鬼に成長。

現在のレッドの活動拠点 ブリムストンはこんな街



本作のホームタウン的存在といえるブリムストンは、金鉱発掘による好景気の恩恵を受け、辺境にありながら州都に指定されている。街にはさまざまな店が軒を連ね、独特の活気に溢れてはいるものの、外部から隔離された環境ゆえ、つねに危険と隣り合わせといえる。街から一歩外に出れば、いかにも辺境らしい無法地帯が広がっている。

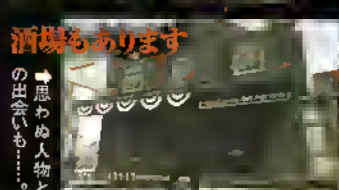
賞金稼ぎのレッドにとって、ブリムストンは、大きな意味を持つ町でもある。保安官事務所に行けばいつでも"仕事"を請け負うことができるだけでなく、旅の途中で知り合った人物に再会できる場所でもあるからだ。



→賞金首の手配は山のようにある。



←仕事道具の補充はここで。



→思わぬ人物との出会いも……。

いいとこ見せるのはレッドだけじゃない!?
ウエスタン・アウトロー英雄列伝

ストーリーは、主人公レッドのエピソードを軸に進行するが、ときには、レッドが旅先で出会うキャラクターの視点で描かれることも。その際には、プレイヤーがそのキャラクターを直接操作する場合もある。装備武器や得意技が異なるので、つねに新鮮な感覚でプレイできるぞ!



流亡のアクロバティック・ガンマン
ジャック・スウィフト
JACK SWIFT

ロンドン出身の高名な曲撃ち師のジャックは、とあるトラブルにより、アメリカへと逃亡。有名なサーカス一座から出演依頼を受けて向かった地でまたしてもトラブルに巻き込まれる。囚われの身となった彼は、檻の中に入れられた状態でレッドと出会う。共通の敵の壊滅のため、ふたりは行きがかり上、共闘関係を結ぶことに。英国紳士の誇りと腕前を見せつけるため、彼は二丁拳銃を握りしめる。



↑こんな状況下でも気品は失わない。



↑絶妙なコンビネーションを発揮!?

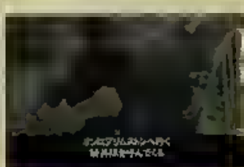


↑自慢の二丁拳銃から一気に全弾を発射する!!



謎に包まれた合衆国兵士
バッファロー・ソルジャー
BUFFALO SOLDIER

所属部隊が、国を裏切った反逆軍に敗北したため、捕虜として強制労働させられていた兵士。のちに労働所から脱走するも、助けを求めた地で新たな苦境に立たされることに。彼について多くのことはわかっていないが、ライフルの達人であることだけは間違いない。



↑収容先でレッドと出会うことに……。



↑アニー・ストークス同様、炸裂弾が彼のキメ技。



牧場を守るため孤軍奮闘する女傑
アニー・ストークス
ANNIE STOAKES

父から譲り受けたたったひとつの遺産である牧場を懸命に切り盛りするアニー。とある人物から土地を手放すようさまざまな圧力をかけられるも、それに屈することなく気丈に振る舞う彼女。しかし、業を煮やした相手はついに強硬手段にうって出る。雇われのならず者たちに、彼女はライフルの銃口を向ける。



↑自分の土地に執着する敵に怒り心頭。



↑猛牛の突進にもひるまない。



↑幼いころより牧場主となるべく育てられただけに、気の強さや責任感は人一倍。

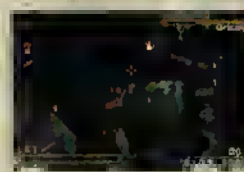


↑強力な炸裂弾"ブラスト・ショット"がアニーの得意技。すべてを吹き飛ばすぞ。



誇り高きネイティブ・アメリカン
シャドー・ウルフ
SHADOW WOLF

レッドの母の甥にあたる、レッド・ウルフ族の男。部族内では孤立した存在で、狩りや偵察も単独行動を好む。かつて懇意にしていた従兄弟のレッドが生きていたことを知り、意を決して部族を飛び出す。



↑音もなく敵を始末する弓の使い手。



祖国に銃を向けた反逆の将軍
ハビエル・ディエゴ
GENERAL DIEGO

かつての勇猛果敢なメキシコ軍将軍にして、反逆軍の頭目。悪党としての器は大きく、一千を越える兵を配下に置いているとも。レッドの敵方の人物視点によって展開するストーリーにも注目せよ。

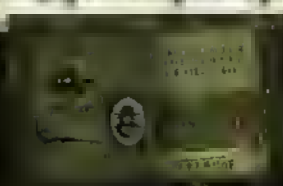


↑照明弾を当てれば味方の大砲の砲撃が。

ゲームが進むと充実していく、バートレット・レポートに注目

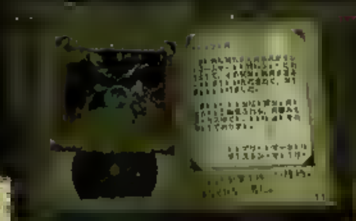


登場人物や賞金首などのプロフィールは、ブリムストンの保安官バートレットの報告書というかたちで閲覧が可能。ストーリーを進めることで、より多くの情報を確認できるようになるのだ。



↑バートレット・レポートにはレッドの人となりもバッチリ記載されている。

↓物語を補完するサブテキストも充実。本作の持つ世界感を存分に味わえる。



『KOF』の魅力と基本を濃縮してお届け!

THE KING OF FIGHTERS 2002
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

数多くの対戦格闘がXboxでリリースされてきたなか、ついに『KOF』シリーズも登場。今回はLive対戦でも有効であろう、シリーズ独特のセオリーを中心にお届け。

SPEC action
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 / 対戦格闘
SNKプレイモア / SNKプレイモア
2月24日発売予定 / 5040円[税込]
— / 最大2人
OP 1〜2人 VC SR / 12歳以上対象
12ブロック / —

シリーズ最高傑作と名高い『KOF』を遊びこもう!!

1994年に一作目が登場して以来、対戦格闘シーンを引っ張ってきた『KOF』シリーズ。その中でも、いまなおトップクラスの支持率を誇るのがこの『2002』だ。シリーズの原点である、正当派の3on3バトルで遊びやすくなりつつも、"一定時間、技がつなぎ放題"といった尖った新システムも搭載。新旧両方のファンも満足な理想の『KOF』がここに!


⬆2年以上経過した現在でも、多くのプレイヤーがアーケードでやり込む本作。それだけにLiveでの盛り上がりも期待大!


⬆'MAX超必殺技'、'MAX2'に加え、'どこでもキャンセル'などダメージの見込めるシステムが満載。例年以上の一発逆転が!

家庭用ならではのゲームモードにも注目!

家庭用ならではのプラスアルファも充実。とくにチャレンジモードはタイムアタックやシングルorチーム戦での勝ち抜き戦など、要素たっぷり。チャレンジモードをプレイしないと、ギャラリーモードの画像も入手できない。やり込む"価値"があるぞ。


ギャラリー
⬅高解像度の画像やエンディングが閲覧できる。


カラーエディット
➡自分の個性を色で発揮。Liveで目立て!


チャレンジ
➡ノルマを達成すると画像をゲットできる。

独特のセオリーを覚えてLiveへ乱入!!

ここでは『KOF』の対戦におけるお約束を3つ、ピックアップ。覚えておけば勝率アップ!?

スピーディーな展開となることが多い本作の対人戦。そのため初心者(シリーズ未経験者)が、『KOF』シリーズに慣れたプレイヤーに挑むと、一方的な結果になることも少なくない。ここでは極力そんな状況に陥らないよう、全キャラクターに共通する『KOF』の立ち回りかたを紹介していくぞ。


⬅テンポの速い対戦も慣れればじょじょに快感に!

ポイント1 多彩な移動手段で軽快に動きまわれ!

『KOF』で気持ちよくキャラを動かすには、多彩なジャンプを使いこなすのが第一歩。なかでも使用頻度が高いのが中ジャンプ。対空技で落とされにくい中ジャンプからの攻撃(ジャンプ攻撃、着地からのスカシ下段&投げ)で相手を揺さぶるのが基本だ。

ジャンプからの攻撃が見切りにくいため、双方が飛びあう空中戦が多くなる。その際有効なのが大ジャンプ。相手の上を取り、制空権を握るのだ。相手に制空権を取られ地上に押し込まれた際は前転(後転)やガードキャンセルで回避。対空技はある程度余裕のある状態からでないとつぶされることが多いぞ。むしろ飛ぶ瞬間を落とす'ジャンプ防止技'を立ち合いで振り回しておくことが重要といえる。


➡空中なら連続技を食らわないのもメリットのひとつ。


⬅飛ばれるまえに落とす。がシリーズ共通のオキテだ。

ポイント2 "順番決め"も重要なかけひき

対戦まえの順番決め。地味ながら勝敗に直結するファクターだ。基本はゲージを溜めやすいキャラを先鋒、連続技が強力なキャラを大将に配置するのが無難。相手のキャラを見て、順番を予測、相性のいいキャラをぶつけるのもひとつの手だ。ときには順番を読まれないようオーダーを変える機転も必要となる。


⬅自分主体か、相手にあわせるかで微妙に変わってくる。

ポイント3 とりあえず多くのキャラを触るべし!

SNKの人気キャラが40人以上も登場する本作。各キャラどんな技があるか知るだけでもある程度のキャラ対策になるので、とりあえず全キャラ触ることをオススメしたい。また、1キャラごとの技が多くなく、基本的な連続技(強攻撃→特殊技→超必殺技など)ができれば、多くのキャラを(比較的)楽に使い回せる。この"間口の広さ"もシリーズの魅力といえるだろう。なかでも扱いやすいのがコマンド投げを持つキャラ。クラークやオロチ社などが筆頭だ。打撃で固めるならビリー、制空権重視なら紅丸、チョイも悪くない。


➡連続技の技術などは、どのキャラにでも流用できる。


⬅出が早く連続技にも組み込めるコマンド投げは強い。

メタルスラッグ4 METAL SLUG 4



2Dアクションの定番にして最高峰シリーズ、再出撃

タイトル	メタルスラッグ4	ジャンル	アクション
発売元	SNKプレイモア	開発元	SNKプレイモア
発売日	2月24日発売予定	価格	5040円[税込]
メディア	なし		
	5月	対象年齢	15歳以上対象
	3ブロック		

昨年「3」が移植され、Xboxデビューをはたした「メタスラ」シリーズがまたまた登場。さらに手応えを増したステージ構成、描き込まれたグラフィックに注目！

極限まで描き込まれた兵士&乗り物で群がる敵をなぎ倒せ！

本作はアーケードを中心に、息の長い人気を保つ『メタルスラッグ』シリーズの第5弾。豊富な武器、さらに戦車、動物、はては未知の生物を乗り回し、ステージクリアーを目指すアクションゲームだ。今回もシリーズの基本は踏襲しつつ、新主人公や乗り物などを追加。そして新たな敵キャラ、ユニークかつ凶悪なステージ構成がプレイヤーを待つ。



↑描き込まれたドット絵も本作の魅力。敵兵士や乗り物の動きなど、どれも秀逸。





←↑新主人公トレバー(♂)とナディア(♀)。前作のふたりはリストラ……ではなく支援役として登場。

VEHICLE 敵の兵器も乗っ取れるように！

戦闘機からラクダまで、さまざまな乗り物が登場してきた『メタルスラッグ』シリーズ。今回は新規乗り物だけでなく、敵の戦車やミサイル車両にも乗れるように！　また、通常時の武器や状態変化も追加されているぞ。



←以前敵として出現した(?)、4足歩行の生物兵器。



↑ザコ兵ー使うとさえない戦車も、プレイヤーが乗ればメタルスラッグなみにし



→工業用機械も武装に早が縦に伸びるのが特徴。



↑生身の状態で使える武器も追加されている。ヘビーマシンガンの2丁持ちだ。



↑科学者の攻撃でサルに変化。ぶら下がって攻撃できたりするので、ある意味進化が!?

STAGE "地球規模"のスケールのデカイ戦い！

前作ではついに宇宙進出まではたした『メタスラ』の面々。『4』でも負けず劣らず、バラエティー豊かなステージが用意されているぞ。敵キャラもミイラやゾンビなど、これまでのシリーズに登場したエネミーがオールスター状態で襲いかかってくる。また前作で好評だったステージ分岐も健在だ。



←ゾンビ&人口の複合要塞。ゾンビ化するのもアリ！



←巨大船のステージでは海賊?が登場し、敵部隊に加勢。



→雪山での戦闘。不安定な足場で敵の猛攻をしのげ！



→こちらはミイラ&ミイラ犬。息に当たるとミイラに。

スコアランキングで世界一の"メタスラ乗り"をめざせ！

アーケードで熱いスコアアタックが行われてきた本シリーズ。Live対応により、Xboxでも熱き戦いが勃発！　これを機にスコアアタック独特の緊張感を味わうのも一興？



←"メタリッシュアイテム"など稼ぎの新要素も。

読者投稿コーナー

Rbox
リーダーズボックス

吐く息も白くって、寒さで勝手に身が引き締まる冬まっただ中ですけど、皆さんお元気ですか？　毎日平穏に過ごしている方も、受験とかでいままさに人生踏ん張りどころな方も、Rbox、本年もごひいきに……。



レターコロニー

Xbox国内デビュー3周年を間近に控え、"それらしいグッズ"で身を固めだしたエクストリームな3人組のおたよりコーナー。

――今年こそ結婚するぞ～！ こんにちは、あなたの船長です（船）

――アテもないくせに。まずは"宇宙空間なのに低空飛行"の海賊稼業を何とかしたほうがいいわよね（ス）

――……といった感じで、2005年もよろしくお願いするんだニャ（宇）

●除夜の鐘は108回……たしか『Halo 2』のバトルライフルの総弾数も108発だったような。全弾打ち尽くしたあとには、いったい何が!?

埼玉県　よっしー

――煩悩を浄化したチーフが、異星人との友好関係に尽力する感動ストーリーになるとか……？（ス）

――「マーズアタック！」みたいなオチにならなきゃいいがな（船）

●正月は大変でした。お酒が飲める年齢になったので、親戚の家に新年の挨拶をして回るたびに「おぉ、酒飲めるようになったか！ ほら飲め飲め！」と飲まされまくり、つぎの日人生初めての二日酔いになりました……。

高知県　GAMES BOND

――「酒は飲んでも飲まれるな」とは言うが、「飲まされるな」とは言われていないからな。おっとっと（船）

――宇吉にお酌させない！ こういう屁理屈がスラスラ出てくるのが、オトナの証拠なのかもね（ス）

●年明け早々、ゲームセンターでバッグを置き引きされてしまいました。財布はポケットに入れていたから大丈夫でしたが、買ったばかりのXboxソフトが……。

東京都　バスターキートン

――ゲームへの集中力があだになってしまったなぁ。……ご愁傷様（船）

――「今年1年に起きる不幸がそこに集約されていた」と思えば少しは前向きに……なれないわよね（ス）

●クリスマス、映画を観に行ってきました。当然、ひとりで（涙）。もう右を見ても左を見てもカップルや家族連れやらで、精神的ダメージが。誰か慰めてください……。

北海道　デールテール

――ちょっと遅いけど、メリークリスマス！（クラッカーを引く）（ス）

――（鼻メガネをつけ、ほろ酔い加減で）ほーら寂しくないぞぉ（船）

――（七面鳥を頬張りながら）お見せできないのが残念だニャ（宇）

●少しまえ、近所に大きなDVDビデオレンタル店ができました。品揃えが豊富なのはうれしいのですが、さんざん迷った挙句、けっきょく何も借りずに帰ることがしょっちゅうです。なので最近は、おもしろいタイトル捜しをメインに楽しんでいます。

神奈川県　勝山ヤマカツ

――ヒット作に便乗した紛らわしいタイトルなんて、ひととおり眺めているだけで癒やされるわよね～（ス）

――『タフミネーター』しかり『パイパニック』しかりな（船）

――船長は少々、チェックしている棚が偏っているようだニャ（宇）

●ネコのためにオイルヒーターを買いました。しかしちっとも温かくならず、3万円が飛んでしまいました。残ったのは電気代の支払いだけ……。

広島県　カーボンヒーター

――3万っていったら、いまのご時世、Xboxが2台は買えるぞぉぉ！（船）

――それはそれでビミョーなお金の使いかただと思うんだけど（ス）

――けっきょくはテレビとかXboxの上が温かくて居心地いいんだニャ（宇）

●家のトイレのウォシュレット。一度も使ったことのない私でしたが、先日、寝ぼけてボタンを押してしまいました。ウィーン……と機械音がし「ちょっ、ちょっと待っ……」と言いかけた瞬間、ウォシュレット起動。朝っぱらから悲鳴をあげてしまいました。　茨城県　雪泣手

――私なんて、押したの気づかないまま立ち上がって、背後から水鉄砲くらったことあるんだから！（ス）

――慌ててふり向いたら顔にも浴びて、全身ズブ濡れだったよニャ（宇）

●最近、何故だかユニ○ロのXboxTシャツを着ている人をよく見かけます。クラスメイトにも着ている人がいます。なのに、Xboxを持っている人はぜんぜんいません。なんだかうれしいような悲しいような感じです。いや、うれしくはありませんけど。

茨城県　黒々ごましお

――近所のユニ○ロでセールがあったわけではなかろうな？（船）

――存外、何のロゴか知らないで着てる人もたくさんいたりして（ス）

――なんでそんなに冷静!?（宇）

●いままで白熊の体毛って白だと思ってたんですけど、光の反射で白く見えているだけで、じつは透明だったということをつい先日知りました！ しかも毛の中は空洞になっていて、空洞の中に空気を溜めて体の熱を外に出さないようにしてるんですって。すげぇやポーラベア。

大阪府　MAZU

――へーそうだったんだ。光ファイバーみたいな感じかしらね？（ス）

――毛並みのよさならオイラのほうが上等だけどニャ、たぶん（宇）

●親友（Xboxユーザー）に彼女ができました。めでたいような先を越されたような、複雑な気分です。

三重県　若本強力

――彼女とXboxの両立か……友人はずいぶん過酷な道を選んだな（船）

――いや、べつにふつうだって（ス）

●『Halo 2』をプレイしていて思ったことですが、どうしてアメリカのプレイヤーは口が悪いのでしょう？「○ァック!!」とか「キル○ャップ!!」とか、必ずといっていいほど言われます。しかもチーム戦なのに同じチームの私を轢き殺し、あまつさえゲラゲラ笑いながら走り去っていきます。どうにかなんないですかね？

埼玉県　バルブヘッド

――負けずに、河内弁など迫力のある日本語で対抗だニャ！（宇）

――こらこら。国民性の違いと言えばそれまでだけど、確かに気分いいもんじゃないわよね～（ス）

――イヤなやつとの出会いよりも、ナイスガイとのすがすがしい交流を大切にしようじゃないか！（船）

スーリンの今月の王手飛車取り！

●駅前で募金活動をしている人たちがいたので、募金でもしようかなんて思ったら、そのうちのひとりが「2000円くらいください」なんて言ってきたので、「請求するんじゃねぇ！」と心で叫びながら20円あげて帰りました。募金して気分が悪かったのは初めてです。　栃木県　闇色コヨーテ

――なんだかそのままその人の懐に入りそうな呼びかけかただニャ（宇）

――ある意味、ボランティア精神が麻痺しているのかも。善意は強要するもんじゃないのにねー（ス）

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ）】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念楯＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7500円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト 700 G-BOX

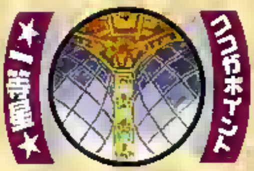
好きなゲームと描きたいキャラが決まったら、"お筆先"の要領で一気にフィニッシュ！　勢いは大事だぞ（船）



今月の一等賞 1000 G-BOX

福岡県　走る棺桶

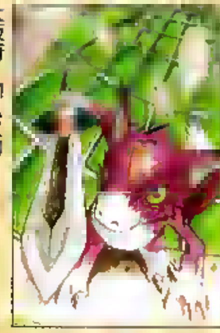
『キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ』の闇の軍勢をクローズアップしてくれました。立体的に表現されたルクレシアの胸の部分が、生でみると本当にきれいに描かれているのよね～（ス）





兵庫県　桂月すいか

天才女性レーサーも、ハンドルを離せばふつうの女の子。親近感が湧いてくるわ（ス）



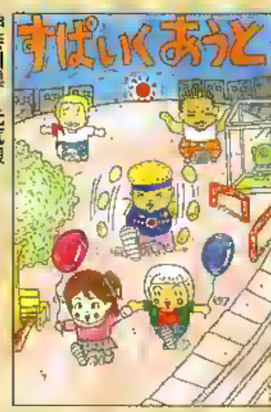
大阪府　MAZU

『デジモンX』とはシブいチョイスだな。進化後の姿もゼヒ見てみたいぞー（船）



神奈川県　ふじこ

根強いキャラ人気を持つ「ファントムダスト」だけど……やっぱこの格好は寒そうだニャー（宇）



神奈川県　元気娘

ファミコン全盛時代だったらこういうアレンジ移植もあったかも……と思わされるイラストね（ス）



高知県　GAMES BOND

いざ勝負！　ってときに上着をガバッと脱ぎそうな雰囲気がいい。……もしや、ヌーブラ着用？（船）



京都府　軟弱者

本誌3周年お祝いイラストありがとう！　Xboxともども、これからもよろしくニャ（宇）



福岡県　大桜相二松

ブリンクスと宇吉、どっちのほうがふつうのネコっぽいか、競わせてみたいものだ（船）



福岡県　G・N・A

再現度の高いイラストであらためて見てみると……すごいシチュエーションだニャ（宇）

黒箱を　買えよと渡す　お年玉　埼玉県　よっしー

●お年玉を渡す側のゲームファンの複雑な心境が伝わるわ（ス）

Xboxユーザーズサテライト 400 G-BOX

今回の意識調査テーマは『お気に入りのゲーム、遊び倒したあとはどうしてる？』。みんなはどうかニャ？（宇）

■ふと思い出してはちょくちょく遊んでいます。いいゲームはいつ遊んでもおもしろい！
高知県　GAMES BDND

■売ったり人に譲ったりせずに、大切に保管。気に入ったゲームは忘れたころに何度もやりたくなるから。
北海道　テールテール

■キレイに並べて大切に保管してます。
大阪府　北野正幸

■作品を気に入った場合、再プレイの可能性は低いですが、グッズとして大切に保存しています。
京都府　CHPHER

■コレクション！　絶対に売ったりしない!!
新潟県　よっさん43

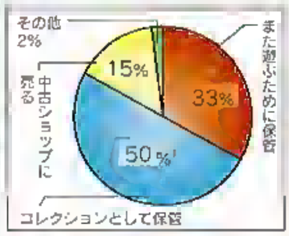
■本当におもしろいゲームは何年経っても色あせることはないと思う。だから大事にコレクションしておく。
埼玉県　よっしー

■散々遊んだものは売ります。取って置いても遊ばないので、それを売って新しいゲームを買うからです。
宮城県　エクボク

■売ります。持っていてもけっきょくやらないし、惜しくても売ってしまえばどうってことない。
栃木県　褐色コヨーテ

■取っておいて、時おり引っ張り出して遊ぶ。アクション系は絶対腕が落ちているし、RPGやシミュレーション系は昔読んだマンガを読み直すような気分に浸れる。想い出もひっくるめて、いいものって古くならないから。
新潟県　チャンプア

総評



手放す人がもっといるかと思いきや保管派が圧倒的に多かったニャ。よくも悪くもソフトの希少価値が高いXboxのユーザーならではの傾向なのかニャ？　次号のテーマは「何かと噂のXbox後継機。気になるポイントはどこ？」。要望含みでご意見よろしくニャ（宇）

逆引きゲームデザイナー 500

発売日永久未定のコントローラーからゲームを発想する、新感覚コーナー（船）



➡この周辺機器で遊べるゲームは？ 枕コントローラー

「寝返りマスター」

赤・黄・青の音声に合わせて寝返りをうって遊ぶゲーム。もちろん難度が上がると，どんどん速くなる！ 首回りの筋肉を異常なまでに使うため，慣れないうちは羊さん(EASY)モードを選択しよう。キミは狼くん(HARD)モードをクリアーできるか!?　　秋田県　ベルド

「寝返りDE快眠」

快適に眠りに着くため，うまく寝返りをうとう！ クリアーしていくとコントローラーからマイナスイオンが発生して，自分もいつのまにか快眠に!?

高知県　GAMES BOND

まずは"寝返り系"をふたつ。実用性では後者が有利か？（船）

「夢ップンミュージック」

眠るまえに、枕の代わりにこのコントローラーを頭にセットして眠る。プレイヤーの寝始めをコントローラーが感知すると微弱電流が流れて視覚を刺激し，睡眠中のプレイヤーは眠りながらミュージックゲームを楽しめる。しかも睡眠学習の効果で，目が覚めるとゲームが上達している!!　　大阪府　MAZU

「快眠or不眠」

寝返りをうった数やいびきの大きさ，ヨダレの量などを測定し，快眠か不眠を判定，快眠度or不眠度のスコアを競う。オンライン対応。目指せ，快眠or不眠マスター！

新潟県　ようとん43

オンラインで競えば、眠れぬ夜も楽しくなるかも（船）!?

今回の評価と次回作のお願い

寝てプレイするゲームということで、健康に直結した内容が多かった。近未来には実現していそうだな。さて次回だが、これはこれで応用範囲が広そうだ。創意工夫を求む（船）



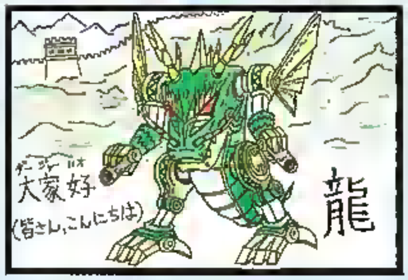
←これさえあれば あんなゲームもこんなゲームも……。

ローカライズの鬼 500

いろんな国で制作されたXboxのゲームを、他国向けに再調整してほしいの（ス）

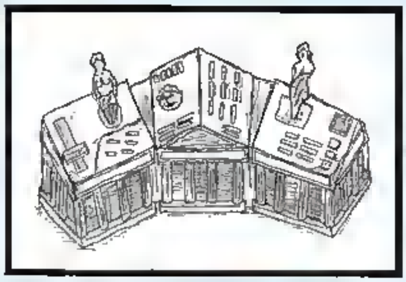
今回のテーマ『鉄騎』

栃木県　闇色コヨーテ



➡中国版『鉄騎』はVTがドラゴンに。口からは火炎放射かな（ス）

←ギリシャ版の鉄騎コントローラーとのこと。より邪魔そうだな（船）



富山県　ミサンガ

神奈川県　アーバン野郎



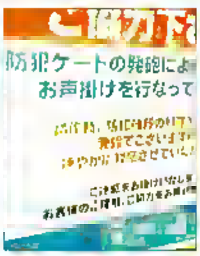
➡さすがイタリア製VT，操作感覚もきっと跳ね馬仕様だニャ（宇）

次回のテーマ『O・TO・GI』（制作／日本）

おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500

オモシロいものを見つけたら、すかさずパチリ！ マナーは守ってね（ス）

神奈川県　スーパースー



防犯ゲートが誤作動で発砲!? しばらく離れているウチに、日本のセキュリティーも変わったもんだな（船）

宮城県　エクボク



そこをなんとか！ なんてね。そこまで売られると、なんだか寂しくなってくるのはナゼかしら（ス）

東京都　すさのを



超メジャーな某ネコさん、頭つっかえちゃってます。腹から倒れていきそうなバランス感がグー（ス）

東京都　冷めたピザ



いくら都会とはいえ、不精が過ぎるぞ。しばらく離れてるあいだに、日本の祭りも変わったもんだな（船）

●次回の推奨ネタは「ヘンな看板」です。

Xbox Live ウソ更新・DL情報 400

■ブリンクス2

敵の新キャラとしてタイムパトロール(byド○えもん)を追加。時間操作を多用すると逮捕しにくる。　茨城県　黒々ごましお

■Halo 2

男のロマン"ドリル"が貴方の手に!! スーパーウェポンデータ配信。埼玉県　バルブヘッド

■NINJA GAIDEN

青コスチュームが装着可能に。その姿はまさに実写版『忍者ハッ○リくん』。ニンニン！

大阪府　北野正幸

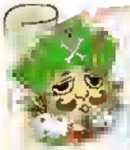
■メタルウルフカオス

ハリウッドスターの応援メッセージを定期的に配信。ときどき本物の大統領からも配信。

栃木県　闇色コヨーテ

イベント"大統領パーティー"を開催。最後に生き残った人が真の大統領。　滋賀県　モニワ

航海日誌



cosmic journal

船長の巻

Xboxも3周年に突入し，我輩たちもますます慣性……いやいや、やる気に満ちて当コーナーを運営していくので、よろしくな。

さて，そろそろ読者ポイントレースも終盤にさしかかってきたわけだが，ポイント上位者はラストスパートに向けてより一層がんばってほしい。もちろん新規参加者も歓迎しているので、どしどしどきたらメールなりハガキなりで投稿してくれたまえ。それではな。

募集中コーナーご案内

●レター コロニー：自慢でも，お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人，集まれ！●ギャラクシー イラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！ のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマにご意見を！●ローカライズの鬼：ローカライズ（地域最適化）が言語以外にビジュアルにも適応されたら!?●ガガーリンの目：マナーを守りつつ，携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの，つのる思いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！ 対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！ クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

メタルウルフカオス

クロスレビュー平均点 8.8点 … 9.0点

最大8種の武器を自由に選択し、リアルタイムでそれを切り替え、敵やモノを破壊し尽くすおもしろさ。難度が中盤から急激に上がる感があり、決して万人向けではないものの、ゴツくて魅力的なデザインとゲーム自体の深みは同種のゲームの中でも究極。BGM選択の仕方も○。

神奈川県 元気娘 プレイ時間……20時間

銃で破壊の限りを尽くすという単純なゲーム。ハデな破壊表現とは裏腹に、サウンド面は弱くコントローラーの振動もユルい。さらに照準の移動が遅すぎて、スピード感にも欠ける。ブッ飛んだストーリーと同様に、もっと突き抜けてほしかった。クリアー後のやり込み要素は十分。

福岡県 走る棺桶 プレイ時間……16時間

ブリンクス2：バトル オブ タイム&スペース

クロスレビュー平均点 8.3点 … 7.7点

ゲームが進むと2種類の時間操作を組み合わせて使えるなど、時間を操る楽しさはさらにパワーアップ。ほどよい難度の謎解きや豊富なやり込み要素など、遊びがいはたっぷりある。ただ、細かくセーブができないため、気軽に遊べないのは欠点。対戦はもう少しハデさが欲しかった！

神奈川県 いっすい プレイ時間……30時間

平均点以上の3Dアクションであることは確かだが、ゲームのボリュームが増えたせいか、前作よりストーリー、システムとも練り込み不足な印象も。とくにタムタム団のモードは、アイテムや武器が多すぎて一部大味な印象なのが残念。前作以上に濃くなったキャラにもなじめなかった。

東京都 アナザーワールド プレイ時間……18時間

ギルティギア イスカ

クロスレビュー平均点 … 7.…

2D格闘なから4人同時対戦というシステムはおもしろいが、慣れるまでかなり戸惑う。混戦になると何がなんだかわからないままやられてしまったりと、初心者にはかなり難しいかも。パーティーゲーム感覚でワイワイと気軽に対戦するぶんには、とても白熱して楽しめます。

愛知県 GAMES BOND プレイ時間……11時間

ガングリフォン Allied Strike

クロスレビュー平均点 7.0点 … 7.5点

操作感は「Halo」のロボット版という感じ。コックピット視点はFPSに近く、ロックオンに頼らない射撃も「Halo」と共通し、緊張感がある。難度は高いが、クリアーできたときの喜びは大。ミッション数はシリーズ最多。おもしろさはいままでと変わらず。（Xbox Liveは未プレイ）

大阪府 メビウス7 プレイ時間……14時間

ソニックメガコレクション プラス

クロスレビュー平均点 7.8点 … 8.0点

電源を入れると「セーガー」という声。懐かしすぎる！ どこでもセーブできるようになったので、当時は難しくてクリアーできなかった人にもオススメ。ゲームギアのゲームをテレビの大画面で遊べるのはすごくうれしい。「ソニック」シリーズって、音楽も操作性も○なのを再認識。

大阪府 北野正幸 プレイ時間……20時間

Mr.インクレディブル

クロスレビュー平均点 6.5点 … 6.3点

映画の名場面のみを3Dアクションでつないでゲームに仕立てた作り。そのためストーリーはかなり説明不足気味で、事前に映画を見ておくことが重要になる。アクションも難しめで、ストレスのたまるトラップやボスの使い回しが多いなど、全体的な完成度はいまいちな印象でした。

東京都 たなっち プレイ時間……12時間

ヒットマン：コントラクト

クロスレビュー平均点 7.5点 … 8.3点

「ターゲットを殺すためなら何でもやれ」とでも言われたように、気がついたら必死にプレイしている。操作がしやすく、殺す快感を知ってしまう怖さがある。隠し要素のようなものもあるが簡単にできるので、プレイが長引く感じはしない。ただ、気分はすぐヒットマンになれる。

愛知県 aj プレイ時間……10時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名&P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

はちみつガーデン

文・絵 かよこ

その35．ノリノリで行こう！・アウトラン2編・



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

1月29日現在（総集計まであと2号）

↑	1	闇色コヨーテ	栃木県	16000p
↑		GAMES BOND	高知県	16000p
↓	3	三橋はつみ	東京都	14700p
→		元気娘	神奈川県	14700p
→	5	MAZU	大阪府	14400p
→	6	走る棺桶	福岡県	14000p
→	7	aj	愛知県	9900p
→	8	G.N.A	福岡県	9300p
→		軟弱者	京都府	9300p
→	10	雪泣手	茨城県	8600p
↑	11	バルブヘッド	埼玉県	8200p
↑	12	デールデール	北海道	8100p
↓	13	ATUSI	東京都	8000p
↓		エクボク	宮城県	8000p
↑	15	北野正幸	大阪府	7400p
↓	16	よっしー	埼玉県	7200p
→	17	チャンプア	新潟県	6800p
↓	18	EX	大阪府	6700p
↔	19	桂月すいか	兵庫県	6300p
↓	20	HRS	京都府	5600p
↑		よっさん43	新潟県	5600p

川柳流星群

エロ水着 眺めたキャラで 百連勝

新潟県 チャンプア

●「DOAX」→「DOAU」の欲望コンボだニャ（宇）

●投稿のきまり●

①はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は2月9日（水）消印有効

募集中コーナーご案内

●逆引きゲームデザイナー：お題のコントローラーをフル活用できるナイスなゲームの企画を考えて！ 書式は自由。コンセプトは明確に●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名+ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

『ファントムダスト』裏日記

Vol.7 新しいアイデアをおもいつく方法とは!?

Text：二木幸生

カードゲームが大好きな，『ファントムダスト』プロデューサー。年末に敢行された引っ越しはなんとか無事完了。しかし，年明け早々から忙しく，ゆっくりゲームもできないとか……（泣）。

「あなたはこのゲームのアイデアをどうやって思いつきましたか?」。もう何十回となく聞かれたセリフです。

インタビューでよくありますよね，この質問。皆，差しさわりのない回答か，突然思いついたかのような回答をしています。あぁ，ポップアップとかいうのもありましたね。

たいていの人は，アイデアというのは新しくて、誰も思いつかないことを突然思い出す一部の人の才能，みたいに思っていると思うのですが，実際には明確なプロセスが存在します。

このプロセスの参考になるテレビ番組がありました。NHKの「課外授業ようこそ先輩」で明和電機が出ていた回です。

すぐにできるので，ちょっとそれをやってみましょうか。まず，なんでもいいので言葉を選びます。ここでは，いま机の上にあるものを選んでみましょう。

えーっと，サボテン・コーヒー・こけし・CD・辞書・Xbox……ほかにもあるけどとりあえず，この6つ。で，これに全部"おかしな"とつけて，それがどうおかしいのかを考えます。おかしなサボテン→どろっとした。おかしなコーヒー→歌う。おかしなこけし→泳ぐ。おかしなCD→50センチ四方。おかしな辞書→光る。おかしなX-box→納豆くさい……という具合です。

で，このおかしなことを組み合わせて，さらにおかしくしていきます。納豆くさくてどろっとしてる。歌って光る。そうすると，おかしさがどんどん凝縮していって，"アイデア"になるわけです。

この方法自体が必要だ，というわけではなくて，人それぞれの方法で"いますでにあるアイデアを集めて"，"自分なりの関連性を作って組み立てる"……というところがキモです。これをくり返していくと，なんとなく，ただ考えていたのでは出てこない"おかしなもの"が見えてきませんか？

このように，どんな新しく見えるアイデアも，この世に存在しないアイデアを作り出したのではなくて，実際はこうした既存の要素の"新しい組み合わせ"です。

さらに，本当に使えるアイデアを作るためには，この先のプロセスが必要になってきます。それは，ジェームスWヤングという人の『アイデアのつくり方』という本に詳しく書いてありますが，ここでは割愛しましょう。

これを読むと，「散歩中に稲妻が落ちたようにひらめいた！」とか「夢の中で解決方法が出てくるんですよ！」というのが神の啓示でもデンパでもないことがわかりますよ。誰でもできる5段階のプロセスで，アイデアができるまでを説明してくれます。興味がある人はぜひ読んでみてください。

ちなみに，いまはつぎのゲームのアイデアを形にする2段階目にいます。早く5段階目までもっていかないとなぁ……。

Les infos chaudes du Xbox N34

Par Gregoire Hellot

フランス発 Xbox事情



GREG（Gregoire Hellot）

2004年は猿の年だったのにケン○ッキーばかり食っちゃったから，鶏の年の2005年はびっくり○ンキーを食べまくるのかなー，と考えるフランス人。

TITLE 交替だ、トルシエ！（うわっ言っちゃった）

「アーレロエムアーレロエム，アーレー」とよく歌ってた麻布アルノの意図，ご存じですか？　それはOM，Olympique de Marseilleというフランスのサッカーチームの歌なんです。あのトルシエが監督をやっているので，日本でもいちおう有名になったのかなー，このチーム。ま，それはいいとして，ふつうはまず「あけおめ」とか，「鶏の年でケッコーな1年になりますように」みたいなやさしいメッセージを愛しい読者たちに言うもんですよね。ま，そりゃそうなんだけど，じつを言うと俺，フランス人でありながらサッカーはあんまり好きじゃないんです。なぜかK-1が好きです。まともな理由になってないけど，今回のコラムのテーマは"サッカー"。なぜって，いちおうフランスのゲーム事情を報告するコーナーですから。

で，フランス＝サッカー。でも，コラムを書いているフランス人がサッカー嫌いって？　いや，それはどうでもいいから，よく聞け。あれ？　いや，よく読め。日本のゲーム業界では珍しくなってしまったミリオンタイトルのひとつと言えば，やっぱり『実況ウイニングイレブン』シリーズ。いままではPS2のみでしたが，ヨーロッパではもうXbox版が出ました。たいした差はないけど，ちょっとメニューのほうを見てみると……なんと！ Live対応!!　もちろん，いままでPS2のみだった『ウイイレ』マニアたちは，ダッシュしてXboxを手に入れたわけ。近年，フランスではゲーム大会みたいなイベントがどんどん増えて，おもにFPSと格ゲーの天国でしたが，2年まえからは『ウイイレ』のカップが対戦用ゲームに含まれるようになりました。そこでしか会えなかった参加者たちが，Live対応を機に，国中を移動せずにプラクティスとして，何キロも離れたプレイヤーと毎日対戦している。だが，プロに近いレベルにまでなったコアファンにとっては，ちょっと重要な問題も現れた。PS2のコントローラーで毎日何時間も『ウイイレ』だけ遊んでいたプレイヤーたちは，いきなりトリガが左右合わせてふたつしかないXboxのコントローラーに大苦戦！　彼らは少なくてもふたつの種族に別れた。ひとつは"そのまま類"で，Xboxのコントローラーでがんばった。もうひとつは"がんば類"で，改造アダプターを使ってXboxでPS2のコントローラーを使うことにした。

そんなXbox版『ウイイレ』，オンラインモードの試合オプションでは，シリーズ従来のルールを設定できます。まず，"試合"はナショナルかローカルか。参加オッケーは友だちのみかどうか，試合の長さ，選手たちの体調，など。試合中は，サッカーといえばフーリガン心！　ゴールが決まるとフランスのプレイヤーたちはすかさずLiveのマイクで「Prends ca dans ta gueule !」（正面に食らったな，この野郎！）または「Mais ils sont ou les parisiens ?」（パリの選手どもは，怖くて隠れんぼしてるわけ？）や「Tu l' as voulu, tu l' as eu, un beau but dans ton cul !」（欲しかったんだろう，てめーのケツを突き破るほどつえーゴール！）みたいな，心やさしいフランスのサッカーファンらしい日常的な会話のやり取りを行います。あー，すてき（フランス語を勉強中のキミ。上のはやっぱり覚えなくていい）。



テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場　章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：19　ラルフ・ベアとテレビゲーム

世界初の家庭用テレビゲーム機ODYSSEYを開発したのは誰か？それはラルフ・ベア（Ralph H. Baer、写真）という技術者である。

これまで紹介してきたTennis for TwoやSpaceWar!は、それぞれオシロスコープとコンピューターを利用することから発想されたゲームだった。ラルフ・ベアはテレビの活用に着目して、テレビに放送受像機以上の機能を持たせようとした。その意味で、"テレビ"ゲームの生みの親はラルフ・ベアである、とも言える。



ラルフ・ベアは1922年にドイツで生まれた。ユダヤ人だった彼は、ナチスの迫害を逃れるために10代半ばで両親とともにアメリカ合衆国に渡る。そして1946年から3年間、仕事をしながらシカゴのアメリカテレビ技術研究所（ATIT）で学んで知識と技術を身につけた。

何度か職場を替えたのちの1956年、彼はニューハンプシャー州ナシュアのサンダース・アソシエイツ社（Sanders Associates Inc.現在はロッキード社の傘下）に就職した。そして1966年には研究開発部門のチーフとなって、いよいよテレビを利用したゲーム機の開発に乗り出す。彼の仕事は会社の研究開発部門の役員であるハーブ・キャンプマン（Herb Campman）に認められて特別に研究費がつけられた。そして、研究班にビル・ハリソン（Bill Harrison）とビル・ラッシュ（Bill Rusch）らが加わり、ゲーム機の開発が一挙に進むことになった。最初のテレビゲームは、ラルフ・ベアのコンセプトとビル・ハリソンの技術とビル・ラッシュの遊び心が結合した成果だ。

ラルフ・ベアたちは試行錯誤を重ねながら、試作機の制作をくり返した。彼らのゲームの基本にはシューティングゲームがある。コントローラーとは別に、ライフル光線銃のモデルも制作されていた。現在もゲームセンターでよく見かけるあのライフルが、最初のテレビゲームとともに存在していたことはおもしろい。

基本特許を申請した彼らは、研究開発費を回収するために自分たちの技術を商品化しようと考えてケーブルTV会社への売込みを開始した。しかし、画期的な試みであったにもかかわらず、彼らのアイデアはなかなか採用されなかった。商品として未知の分野だったので、金銭面や条件面で折り合いがつかなかったからだ。加えて連邦通信委員会（FCC）の認可もなかなか降りなかった。

1969年に彼らが制作した試作7号機はBROWN BOXと名づけられた。家電メーカーの担当者を集めて開かれた発表会でこの技術に注目したマグナボックス社が権利を買い取り、1972年にODYSSEYの発売にこぎつけたのだ。

開発の本格的なスタートからBROWN BOXの試作までに3年、ODYSSEYの発売までさらに3年、世界初の"テレビ"ゲームの誕生には、じつに合計6年の年月が費やされたのだった。



Illustration;YUZURIHA Satoshi

香洲劇場

かしまげきじょう

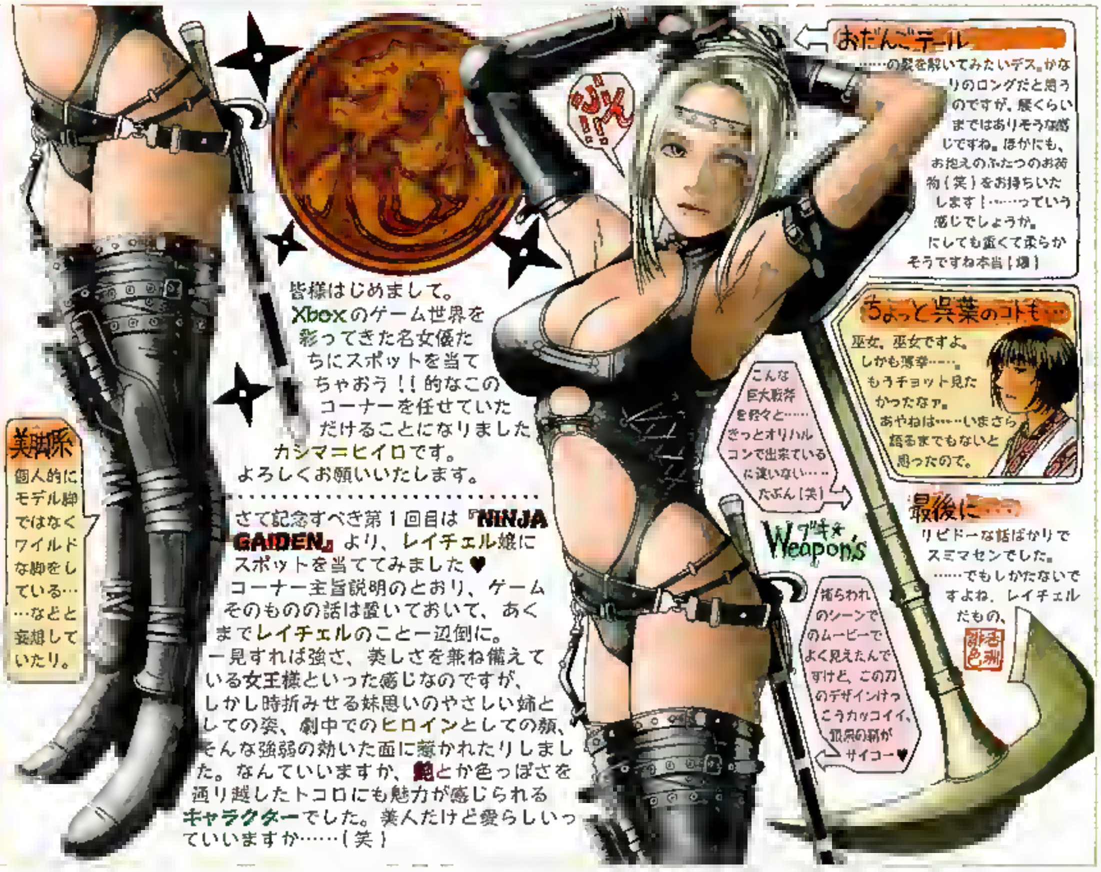
〜助演女優物語〜

第一幕

香洲誹色（カシマ＝ヒイロ）

ドッター、グラフィッカーなどでゲーム業界に寄生すること幾年。現在はフリーランスのイラストレーターをおもな生業としながら、大人の女性向けの漫画なども執筆中。好物は焼肉と餃子、春巻。

DATA	
	NINJA GAIDEN
	テクモ
	2004年3月11日発売



皆様はじめまして。Xboxのゲーム世界を彩ってきた名女優たちにスポットを当てちゃおう！！的なこのコーナーを任せていただけることになりましたカシマ＝ヒイロです。よろしくお願いいたします。

さて記念すべき第１回目は『NINJA GAIDEN』より、レイチェル嬢にスポットを当ててみました♥

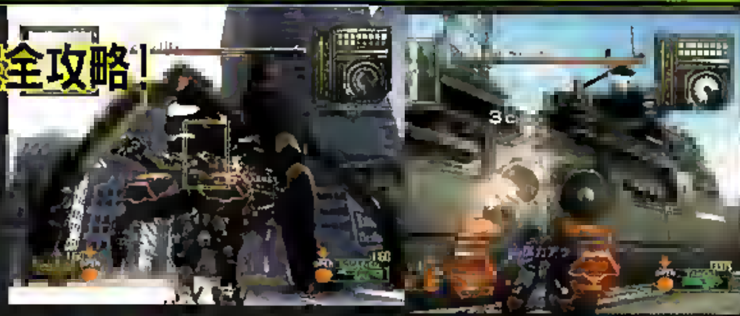
コーナー主旨説明のとおり、ゲームそのものの話は置いておいて、あくまでレイチェルのこと一辺倒に。

一見すれば強さ、美しさを兼ね備えている女王様といった感じなのですが、しかし時折みせる妹思いのやさしい姉としての姿、劇中でのヒロインとしての顔、そんな強弱の効いた面に惹かれたりしました。なんていいますか、艶とか色っぽさを通り越したトコロにも魅力が感じられるキャラクターでした。美人だけど愛らしいっていいますか……（笑）

［Web］http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

東部主要都市を完全攻略！

METAL WOLF CHAOS
メタルウルフカオス



西海岸でのミッションを終え、つぎの舞台は東部主要都市。巨大兵器がつぎつぎと出現する中盤ミッションを完全攻略だ。ダウンロード武器のスペックも解説しよう。

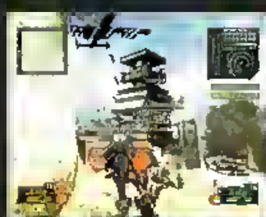
SPEC action
- メタルウルフカオス
- 破壊爽快アクション
- フロム・ソフトウェア
- フロム・ソフトウェア
- 発売中（2004年12月22日）
- 7140円［税込］
- HDTV、5.1ch
- DL SH
- 16歳以上推奨
- 12ブロック
- ——

高性能武器をダウンロードして戦え！

1月6日から配信が始まった、本作の武器ダウンロード。これを活用することで、一風変わった性能を持った武器が生産可能になるのだ。特殊武器の生産には多くの資金が必要となるので、無闇に生産するわけにはいかない。クセの強い武器を生産してしまい、資金が尽きてしまう可能性もありうる。そんなことにならないように、今回はダウンロード武器のスペックを公開するぞ。生産時の参考にしてもらいたい。なかでもオススメの武器は、右で紹介する"G-BOW"と"BR"。超強力な武器なので、余裕があれば二丁生産してもいいくらいだ。ちなみに、2月8日からは、また新たな武器が配信されるので、期待して待とう。



←ダウンロード武器は、多額の資金が必要だ。

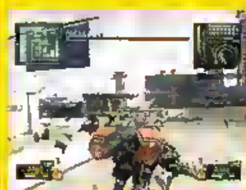


←強力な武器は二丁生産して、両手で装備したい。

手に入れたい注目武器

G-BOW

木矢を発射するという頼りなさだが、1発あたりのダメージは大きく、連射することで凄まじい破壊力を発揮する。すぐにリロードしてしまう欠点はあるが、最強武器といっても過言ではない。



←ローテクな武器だが、脅威の破壊力で敵を叩く。

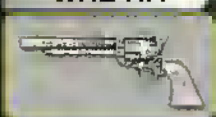
BR

どこかで見たことあるような形状のアサルトライフル。単発のダメージが大きく、サイトも通常のものより大きく使いやすい。貫通能力は敵を倒したときだけ適応されるので、あまり期待しないように。



←大きなサイトが頼もしいビームライフルだ。

WRE-RH



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
12000	24800	ハンドガン	軽火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
実弾	450	180	0
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
D	A	A	—

副大統領専用のリボルバー式のハンドガン。1発のダメージはハンドガン最強クラスで、凍結効果も持っている。ただし、サイトの幅、高さがAと、若干狭いのが欠点だ。

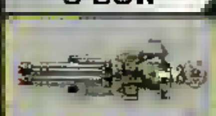
WRE-RH



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
14000	24200	ハンドガン	軽火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
実弾	520	180	0
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
D	A	A	—

副大統領専用のリボルバー式のハンドガン。こちらのハンドガンも、1発のダメージは最強クラス。火炎効果があるので、サイボーグ兵や強靭な戦車に対して有効だ。

G-BOW



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
180000	1000	マシンガン	軽火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
実弾	800	1920	0
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
D	B	D	—

木製の矢を高速で連射するマシンガン。1発のダメージが大きく、連射することで凄まじい攻撃力を発揮する。頻繁にリロードするので、ミサイル迎撃には不向き。

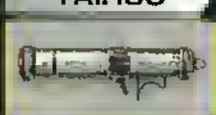
BR



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
171000	1000	アサルトライフル	軽火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
EN弾	310	1200	10
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
B	C	A	—

貫通能力のあるレーザービームを発射するアサルトライフル。1発のダメージが大きく、サイトも通常のアサルトライフルに比べて大きい。非常に使いやすい武器だ。

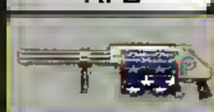
TAIHOU



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
189000	23000	バズーカ	重火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
実弾	2500	20	0
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
D	E	E	—

ドクロマークのついた、時限式の爆弾を発射するバズーカ。攻撃力は大きいのだが、爆発に巻き込むのは難しく、連射もできないので非効率的な武器となってしまっている。

AFB



必要資金	必要レアメタル	武器カテゴリー	銃器タイプ
171000	23000	グレネード	重火器
弾薬タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費
実弾	1500	100	0
射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
E	E	E	—

アメフトボールのような弾を発射するグレネード。発射された弾はバウンドし、バウンドごとに小爆発を起こす。どこにバウンドするかわからないのが欠点とも言える。

東部ミッション以降で開発したい武器

ストーリーの中盤となる東部ミッションから、敵もパワーアップしてくる。西海岸までの装備では、パワー不足になってくるだろう。スムーズにミッションをこなしていくには、武器の開発、生産が重要なポイントになってくるぞ。だが何度も言っているように、無闇に技術開発していては資金がもたない。中盤以降のミッションで役に立つ強力な武器をピックアップしておいたので、それを目標に開発度を上げよう。

武器カテゴリー別開発資金

カテゴリー	開発度:1	開発度:2	開発度:3	開発度:4	開発度:5	開発度:6	開発度:7	開発度:MAX
ハンドガン	8000	12000	38000	52000	67000	106000	146000	192000
ショットガン	9500	14250	47500	61750	76000	114000	171000	237500
マシンガン	10000	15000	50000	65000	80000	120000	180000	250000
アサルトライフル	10200	15300	51000	66300	81600	122400	183600	255000
バズーカ	11000	16500	55000	71500	88000	132000	198000	275000
ミサイル	14300	21450	71500	92950	114400	171600	257400	357500
グレネード	9000	13500	45000	58500	72000	108000	162000	225000
スナイパーキャノン	10350	15525	51750	67275	82800	124200	186300	258750
レールガン	12000	18000	60000	78000	96000	144000	216000	300000
マルチミサイル	15000	22500	75000	97500	120000	180000	270000	375000
フレイムランチャー	10500	15750	12500	68250	84000	126000	189000	262500

ハンドガン系 M45/EN 開発度:7

1発のダメージが大きい、最強クラスのハンドガン。EN系はサイボーグ兵に対して効果的で、両手に装備すれば瞬殺できるぞ。サイボーグ兵が多く出現する中盤以降で大活躍するはずだ。初期弾数の少なさ、消費エネルギーの多さが欠点と言える。



←エネルギー消費が激しいので注意しよう。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
102000	軽火器	800	180	200

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
22000	EN弾	D	S	S	—

マシンガン系 MG200 開発度:6

一度に大量の弾丸をバラ撒く、攻撃的なマシンガン。瞬間的なダメージが凄まじく、歩兵などは一掃できる。開発レベルを上げれば、EN弾を使用する同種の武器が生産できる。これでサイボーグ兵にも対応できるようになるぞ。ミサイル迎撃には不向きだ。



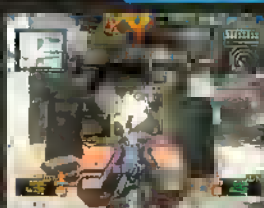
←破壊力があり、歩兵は軽くなぎ倒せる。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
90000	軽火器	600	1920	0

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
20000	実弾	D	B	D	—

ショットガン系 SHGR 開発度:MAX

グレネード弾を一度に撒き散らすショットガン。数値を見るとそれほど高い攻撃力ではないが、発射間隔が短いので、時間あたりのダメージ量が高くなってくる。硬いターゲットに対して、至近距離で使用していこう。重火器扱いなので捕虜救出時は注意。



←硬いターゲットに対して、接近戦で使おう。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
19290	重火器	520	1200	0

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
23000	実弾	E	D	C	—

グレネード系 GL95 開発度:6

グレネード弾を連射できるグレネードランチャー。ほかのグレネードと比べると爆発範囲は狭いが、連射できるので当てやすく、高いダメージを与えることができる。強靭な装甲戦車に対しても、連射することで対応することができるのだ。弾数に注意しよう。



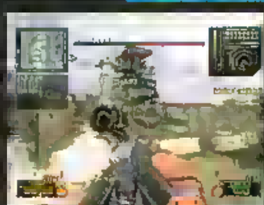
←直接当てるように、狙いをつけて発射しよう。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
85500	重火器	600	120	0

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
20000	実弾	C	E	E	0

バズーカ系 TWBZ 開発レベル:6

強力な砲弾を2発撃ちだすバズーカ。強固なターゲットが出現してくる中盤以降のミッションでは、つねに持っていきたい武器のひとつだ。時間制限のあるシカゴなどでは、両手に装備して速攻性を高めてもいいだろう。戦車などに対しても有効だ。



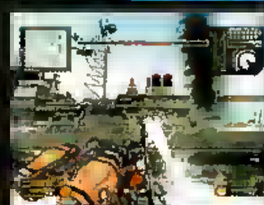
←射程が長いので、近づきながら攻撃できる。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
94500	重火器	1200	60	0

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
20000	実弾	B	E	E	D

レールガン系 RG50/SP 開発度:5

溜めることで、ダメージと発射弾数が増加するレールガン。当てるのが難しいが、当てたときの破壊力は凄まじいものがある。頻繁に使える武器ではないが、ポイントを決めて使っていけば、絶大な効果を発揮するぞ。ニューヨークで入手できる。



←使用ポイントを決める、戦術が重要な武器だ。

必要資金	銃器タイプ	攻撃力	初期弾数	エネルギー消費量
62500	重火器	1000	40	9

必要レアメタル	弾薬タイプ	射程	サイト幅	サイト高さ	爆発範囲
10000	EN弾	B	E	E	—

MISSION 7

空の要塞を叩き落とせ!

ヒューストン

MAP DATA	
経済力	15/31
技術力	10/18
エネルギーポッド	2
救出人数	26

ターゲットエリアを破壊して、ミサイル誘導率を低下させるのが第一段階。最後にオラジワンと[illegible]戦が待っているミッションだ。

クリアー条件:超大型強襲重攻撃ヘリ破壊　失敗条件:メタルウルフの破壊

POINT 1 ターゲットエリア破壊を最優先

スタート直後、目に入ってくるのがM2A10エスコバル。防御力が高いので、バズーカなどの強力な武器で応戦しよう。ターゲットエリア破壊中は倉庫群が遮蔽物となり、オラジワンからのミサイルを受けにくいぞ。



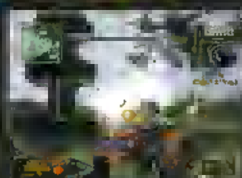
➡パラシュート部隊が展開しないうちに、自爆する艦から捕虜を救出しよう。

POINT 2 前半のヤマ場を乗り越えろ!

第2のターゲットエリアへは南下。オラジワンへ向かうように移動だ。ちょうど中間地点あたりに自爆する艦があるので忘れずに解放しよう。さて、そろそろ多方面から降下してきたサイボーグ兵からの攻撃もある。これに集中しすぎてしまうと、オラジワンからのミサイルをまともに食らってしまうので注意。ターゲットエリアでは右上の写真の位置をキープ。ミサイルをここでやり過ごしつつ、周辺にいるサイボーグ兵を警戒しよう。迎撃用にマシンガンが有効。



➡ターゲットに隠れながら破壊していこう。周辺も注意。



➡猛攻を受ける場所だが、ここを破壊すればだいぶ楽に。

POINT 3 建物上のサイボーグに注意

つぎは東のターゲットエリアへ。途中ビルの上にサイボーグ兵、エスコバルが行く手を阻む。このビルの北に位置取りし、まずエスコバルを排除。西はパラシュート部隊が多くいるので注意。東からビルに上ろう。



➡2体のサイボーグ兵はとりあえず無視してエスコバルを破壊し、ビル上へ。

救出・回収POINTピックアップ

縦長のビルの東側に移動すると、中央が低くなっている部分があるので、そこから上がろう。すぐ目の前に艦が発見できるはずだ。解放後はビル上でサイボーグ兵を攻撃。コイツからW1BSCという武器が入手できる。ビルから転落させて追い込み、攻撃するべし。



➡中央部分は低くなっているので、ブーストで簡単に上へ移動できる。



➡下からは見つけにくい位置にある艦。破壊して捕虜を解放しよう。



➡ビル上のサイボーグ兵は下から攻撃しにくくなっている。



➡ビルの西側には、撃ち漏らした降下部隊が多数いる。

オススメ装備

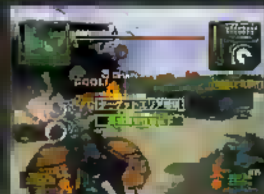
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
バズーカ	アサルトライフル
ミサイル	マシンガン
フレイムランチャー	フレイムランチャー
レールガン	レールガン



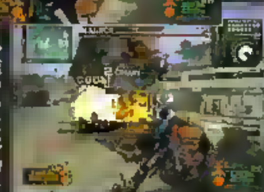
レールガンの開発に着手しているならば、これを推奨。対オラジワン専用の武器として重宝する。なければミサイル・グレネードあたりのセットがオススメ。フレイムランチャーはエスコバル・サイボーグ兵に有効。これはサンフランシスコで取得できる、初期のもので十分通用する。ただし自爆するタイプは遠めからアサルトライフルかマシンガンがいい。グレネードも有効だ。

POINT 4 オラジワンのミサイルを無効化

3番目のターゲットエリアは、飛行場上を抜けた東にある。弾薬切れでもない限りは、最優先で移動して破壊してしまおう。なお、オラジワンのミサイル誘導性能は著しく低下しているため、ほとんど脅威には感じないはずだ。ターゲットエリアすぐ近くには自爆する艦があるので、これだけは慎重に対処していこう。ちなみに、すぐ隣りの塔を破壊するとバーストユニットがある。また、もうひとつの艦は燃料タンク群のあいだにあるので、忘れずに解放するように。



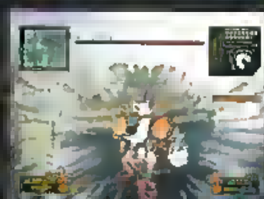
➡破壊すればミサイルを無効化。



➡速やかに移動し優先して壊そう。

POINT 5 コンテナ群から補給せよ!

海面沿いのコンテナ群と燃料タンクには相当数のアイテムが隠されている。残弾数に不安があるときは随時補給するといい。なお、エネルギーポッドはふたつ。スタート直後右後方と海の角にあたる部分にある。しっかりと回収しておこう。



➡海への落下は即ミッション失敗となる。

POINT 6 ヒットアンドアウェイで戦え!

まずオラジワンの動きは海面上で機銃掃射。その後自機の上空を通過して内陸に移動し、すぐにUターンして海面上へ。これをくり返す。とくに注意するのは海面上での機銃掃射時。高ダメージに加え、こちらからの攻撃は距離が遠いため難しい。ただし、オラジワンからの射程距離は長いため、遠くに離れるのは得策ではない。そもそも遠くに離れてしまってはこちらの攻撃チャンスが失われてしまう。そこで滑走路上の戦闘機を遮蔽物として利用する。オラジワンと近距離をキープできるため、移動モードになったときに即攻撃が可能だ。攻撃はミサイルが主体。武器は誘導性能がB以上欲しい。多少時間がかかっても慌てず攻略するべし。なお、強力なレールガンがあれば時間を大きく短縮できる。



⬆戦闘機の尾翼あたりがいい。ほとんどダメージを受けずにやり過ごせる。



⬆内陸へはUターンするだけなので深追いせずに、戻ってくるのを待とう。

MISSION 8

シカゴ

毒ガス濃度が上がるとアウト！

MAP DATA	
総潜力	40／64
技術力	2／14
エネルギーポッド	8
救出人数	39

リチャードの陰謀により、エリア内には毒ガスが充満している。ガス濃度が181ppmに達するまえに、全ターゲットエリアを破壊するのだ。

クリアー条件：全ターゲットエリア破壊　失敗条件：毒ガス濃度181ppm到達

POINT 1　アタックデバイスを活用する

スタートするとすぐに右にターゲットが見えるので、近づいて速攻で撃破。そのあと目の前にあるビルのガラスを破って中に入ると、攻撃力アップが取れる。このアイテムを活用し、2基並んだターゲットを破壊しよう。



←ビル1階の箱の山を破壊するとアタックデバイスがある。とにかく急いで破壊！

POINT 2　鉄道の下のアイテムを回収

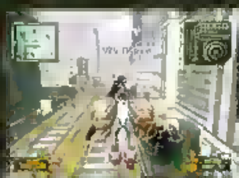
鉄道の下を右に進むと行き止まりになる。ここは捕虜がいるので救出し、箱からアイテムを回収しておこう。ガス濃度増加が怖いかもしれないが、つきあたりには中和剤タンクがある。これを壊せばガス濃度が減るぞ。



←行き止まりまで進むとタイムロスに思えるが、ガス濃度を減らせば大丈夫だ。

POINT 3　火薬を撃って誘爆させよう

駅から鉄道の線路まで上ると、行き止まりの場所を越えて進むことができる。線路沿いに進み、ターゲットエリアをつぎつぎと破壊していこう。ターゲットエリアには、場所によって茶色いドラム缶が置いてある。これを破壊すれば、大爆発が起こってエリアを壊滅することができるぞ。爆風に巻き込まれないように注意しよう。線路の下には戦車が出現する。かまっているヒマはないのですみやかに破壊し、つぎへ進んでいく。うろうろしているとダメージを食らうぞ。



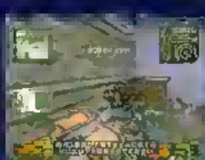
←線路の上を進むと近道ができる。線路沿いに移動しよう。



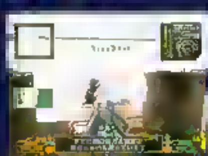
→火薬のドラム缶を撃てば、誘爆するので時間短縮になる。

救出・回収POINT ピックアップ

時間の限られたミッションだが、捕虜はほかのミッションと同じように、見つけにくい位置に存在している。まず確実に1回クリアーし、そのあとにゆっくり捕虜を捜して回ろう。ドラム缶を爆発させたり、列車を通過させると壊れてしまう捕虜の檻があるので注意。



←スタート直後、左を見ると川がある。川辺の段差を降りると捕虜が見つかる。



→通り抜け可能なビルの中に捕虜がいる。誘爆させるまえに捕虜を助けよう。



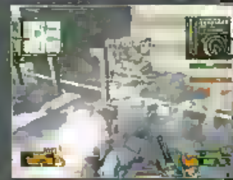
←鉄道の線路の上にも人質が。列車が通ると破壊されるぞ。



←立体駐車場の屋上に捕虜がいる。角度的に見つかりにくい。

オススメ装備

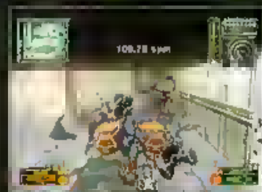
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
ミサイル	マシンガン
ミサイル	マシンガン
バズーカ	グレネード
スナイパーキャノン	スナイパーキャノン



ターゲットエリアをすみやかに破壊しないと、ガス濃度が上がり失敗となる。短時間で大ダメージを与える武器を装備しよう。開発レベルが低い場合はミサイル、バズーカをメインに使用。マシンガン、ハンドガン、グレネード、スナイパーキャノンは開発レベル6で強力な武器が手に入る。また弾数は少ないが、マルチミサイルをターゲットに密着して撃つと早く壊せる。

POINT 4　ターゲットエリアをこまめに潰す

線路沿いのターゲットエリアを潰したら、ビルのあいだの道を進んで反対側のターゲットエリアを壊しにいく。こちらには立体駐車場やビルの1階に捕虜やエネルギーポッドなどがある。最初のプレイでは回収よりも、まずエリア破壊を優先しよう。



←1回のプレイですべての回収は難しい。

POINT 5　ビルの中をショートカット

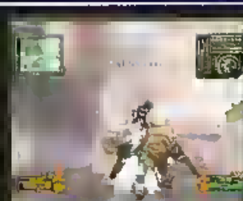
爆弾で誘爆させたターゲットエリア付近に、1～2階が通り抜け可能なビルがある。このビルの中を通れば、川の向こうのターゲットエリアに近道が可能だ。このビルの中には、捕虜、中和剤タンクやエネルギーポッドがあるのでぜひ回収しよう。



←川向こうのターゲットエリアに進むには、ビルの中を通ると早い。

POINT 6　対岸へはジャンプ＋ブーストで渡る

川の向こうにもターゲットエリアがある。この川には跳ね橋がかかっているが、橋は無視して川をジャンプ＋ブースト連打で渡ろう。そのほうがブースト押しっぱなしより楽に渡れる。向かって右のターゲットを破壊すれば、バーストユニットが出現するぞ。



←ジャンプ＋ブースト連打で川を渡る。左には歩いて進める橋もある。

中和剤タンクPOINT ピックアップ

中和剤タンクは予想以上に多く、7個配置されている。これらを見つけて破壊していけば、ゆっくり進んでも大丈夫だ。なかでも、鉄道の上の2ヵ所、内部を抜けられるビルの中と出口の2ヵ所は、確実に破壊しておこう。これでだいぶ時間的な余裕ができるはずだ。



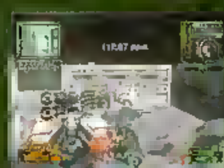
←最初に線路に上がれる場所の上。急げばここでガス濃度をゼロにできる。



→線路を先に進み、もうひとつの駅にたどりつくと、そこにもタンクがある。



←通り抜けできるビルから出たところにもタンクがあるぞ。



←ビルの中を通り抜けようとすると、中和剤タンクを発見！

MISSION 9

巨大巡洋艦を完全破壊せよ
マイアミビーチ

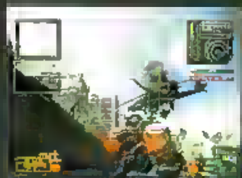
MAP DATA	
経済力	40／62
技術力	1／12
エネルギーポッド	3
救出人数	35

上空からは爆撃機の空爆が、司令巡洋艦からは遠距離ミサイルが飛んでくる。敵軍の猛攻をしのぎきり、巡洋艦に正義の鉄槌を食らわせるのだ!

クリアー条件:敵軍司令巡洋艦破壊　失敗条件:メタルウルフの破壊

POINT 1 ヘリを撃墜してターゲットを撃破

スタート直後、振り向くと捕虜の檻がある。まず捕虜を助け、上空のヘリをミサイルで撃破しよう。ヘリはスタート地点から近い距離にいるので、できるだけ早く倒さないと危険だ。そのあとは、長距離ミサイルと爆撃に注意しつつ、ターゲットエリアを破壊して海岸を進んでいく。とくに注意しなければならないのが、巡洋艦からの長距離ミサイル。高速で飛来し威力もかなり高い。回避しにくいので、一定の場所にとどまらないように注意しながら進もう。



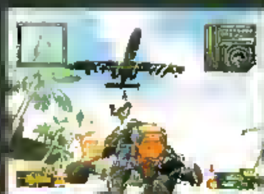
←最初に上空のヘリを撃墜すること。ミサイルで狙うのがいい。



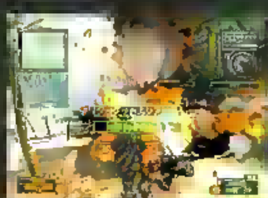
→ミサイルを叩き込み、ターゲットエリアを着実に破壊していこう。

POINT 2 空爆と長距離ミサイルに注意

最初のターゲットエリアを壊したら、そのまま海岸を進んでつぎのターゲットエリアを目指す。このあいだずっと、空爆と長距離ミサイルの攻撃が続くので、一定の場所にとどまらないようにすること。空爆してくるA10爆撃機は、誘導性能の高いミサイルなら迎撃が可能だ。しかしターゲットエリアを潰すまでは、無数に出てくる。迎撃数を稼ぎたいとき以外は、無視して進むのがいいだろう。また、海辺には軍用艇の上に捕虜の檻が設置されている。黄色いブイのある位置までは、海中に入っても沈まないので目安にしよう。



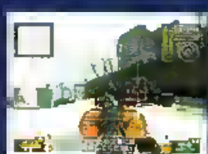
←A10爆撃機は誘導ミサイルで撃墜可能。



→ターゲットを破壊すると爆撃機の数が減る。

救出・回収POINT ピックアップ

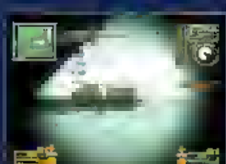
海岸を進んでいくだけなので、見つけにくい捕虜の場所はあまりない。おもに海に浮かぶ軍用艇に捕虜が乗せられているので、海に落ちないように救出しよう。沖合の軍用艇の捕虜は、スナイパーライフルで狙撃して助けるのが安全。海中へは黄色いブイのある場所まで入っても大丈夫なので、きりぎりまで接近して狙撃しよう。また、巡洋艦の正面の軍用艇の上には、エネルギーポッドの入っているコンテナがある。コンテナを軽火器で壊し、海に落ちないように船の上に渡って慎重に回収すること。



←スタート直後、後ろに捕虜のいる檻がある。忘れずに救出すること。



→軍用船を壊すとエネルギーポッドが出現。ジャンプ+ブーストで回収。



←沖合の軍用船の上の捕虜は、スナイパーライフルで狙撃だ。

オススメ装備

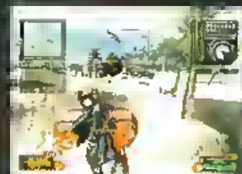
LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
ミサイル	マシンガン
ミサイル	グレネード
レールガン	レールガン
スナイパーライフル	スナイパーライフル



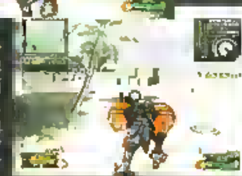
スタート直後にヘリが出現するので、基本装備としてミサイルを持っていくといい。途中で出現する自律兵器も、ロックできるミサイルで倒すと楽だ。巡洋艦は、桟橋から近づいてレールガンで一気に勝負をつけてしまおう。あまり遠距離から少しずつ攻撃していくと、ダメージを食らいやすいぞ。また、沖合の船の上に捕虜がいる。救出にはスナイパーライフルが便利だ。

POINT 3 地雷原を突破せよ

第2のターゲットエリアを壊滅させて進むと、今度は自律兵器、AA B300が出現する。標的が小さいので、ロックできるミサイルかグレネードなどで倒していくといい。また、このあたりには地雷が仕掛けられている。うかつに動き回ると体力を削られるので注意しよう。中途半端に自律兵器と戦うくらいなら、ジャンプ+ブーストで無視して空中を進んでいったほうがいい。これなら地雷にも当たることがないので安全だ。



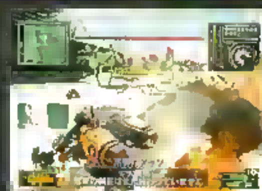
←自律兵器はミサイルでこまめに倒していく。



→地面に地雷が仕掛けられているので注意しよう。

POINT 4 弾薬を補給して決戦に備える

4つのターゲットエリアをすべて破壊すれば、爆撃機の空爆は停止する。空爆がなくなれば、巡洋艦との戦いも楽になるはずだ。4つ目のターゲットエリアのさらに先には、弾薬とシールドユニットが入っている箱がある。回収してから巡洋艦と戦おう。



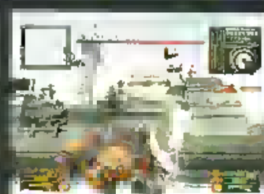
←エリア外ぎりぎりの場所に弾薬がある。

POINT 5 巡洋艦との戦いは砲台からさきに倒す

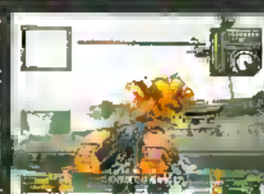
巡洋艦を撃破するには、高威力の攻撃を撃ち込んで速攻で倒すのがいいだろう。強化したレールガンを最大まで溜めて巡洋艦本体に直接攻撃しよう。レールガン1発で艦橋を破壊でき、巡洋艦は半壊する。艦橋以外の部分でも、レールガンが船腹に当たれば大ダメージを与えられる。時間をかけずに攻撃的に戦えば、大ダメージを負わず倒せるはずだ。

じっくりと戦うなら、2基の多連ミサイル砲の砲台をさきに破壊しよう。レールガンなら1発で壊すことができる。レールガンがない場合は長期戦が必至。この場合も多連ミサイル砲塔からさきに潰していこう。

また、巡洋艦のまわりには軍用艇が浮かんでいる。ジャンプ+ブースト連打で沖合の軍用艇の上に乗れば、巡洋艦の砲塔の死角から攻撃できる。海に落ちる危険も高いが、これなら攻撃を食らわずに倒せるぞ。



←攻撃をかわしつつレールガンを溜める。



→レールガンの強烈な一撃で、巡洋艦は半壊。



←沖合の軍用船に乗れば砲撃が来ない。

MISSION 10

無人巨大兵器を無力化しろ！

ニューヨーク

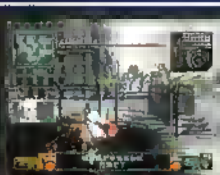
MAP DATA	
経済力	70／100
技術力	3／18
エネルギーポッド	4
救出人数	49

ニューヨークを支配する、超巨大な蜘蛛型無人兵器。強力な武装と電磁バリアのエネルギー供給を絶ち、弱ったところを一気に叩き潰すのだ！

クリアー条件：無人巨大兵器破壊　失敗条件：メタルウルフの破壊

POINT 1 高足蜘蛛から逃げろ！

無人巨大兵器"高足蜘蛛"を倒すことが目的なのだが、強力なレーザー砲台、電磁バリアに阻まれてまともに戦うことはできない。レーザー砲台はとくに強力で、直撃すれば一撃破壊もあるほどだ。高足蜘蛛から逃げながらターゲットエリアを効率よく破壊するには、狭い路地などを利用して移動するといい。大通りは高足蜘蛛の巡回ルートになっており、見つかるとレーザー砲台の餌食となるぞ。



←スタート直後左前方にブーストし、レーザーを回避しよう。



➡移動には狭い路地を利用し、高足蜘蛛の視界から外れよう。

POINT 2 ルートを決めてターゲットを破壊

高足蜘蛛の電磁バリアを弱めるためには、各ターゲットエリアを破壊する必要がある。しかし、高足蜘蛛はメタルウルフを捜し出し、攻撃を仕掛けてくる。ターゲットエリア破壊中にレーザー砲を受ける可能性もあるだろう。そこでターゲットエリア破壊の順番をルート化してしまい、高足蜘蛛の攻撃を回避するといい。オススメルートを掲載しておくので、参考にしてもらいたい。

ターゲットエリア①

マップ中央、ビル谷間のターゲットエリア。ターゲットに接近し、高足蜘蛛の攻撃を受けないようにしよう。破壊にはバズーカ、アサルトライフルがオススメ。



←路地まで入って、高足蜘蛛の死角に入って攻撃すること。バズーカを使おう。

ターゲットエリア②

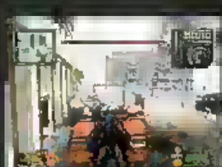
マップ東側に位置するターゲットエリア。ターゲット1を破壊したあと大通りに出て、スナイパーキャノンで破壊しよう。バスの後ろに捕虜がいるので注意。



←高足蜘蛛が来るまえに、スナイパーキャノンで速攻破壊！捕虜に注意。

ターゲットエリア③

タイムズスクエア通りに出てから細い路地を移動し、スタート地点方向に戻ろう。ターゲットエリアが見えたら、スナイパーキャノンで遠距離から破壊する。



←射撃ポイント近くにアタックデバイスがあるので、取ってから攻撃しよう。

ターゲットエリア④

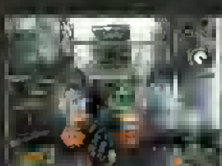
マップ南西のターゲットエリアを破壊に行くのだが、手前の大通りに止まっているクルマからバーストユニットを回収しておこう。ターゲットエリアが見えたら、バースト攻撃を発動させ、速攻破壊だ。



←大通りのクルマを破壊すると、バーストユニットがある。必ず回収しておこう。

ターゲットエリア⑤

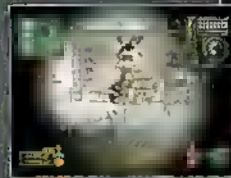
ターゲットエリア4の狭い路地を通り抜けると、ターゲットエリア5の裏に出る。攻撃される危険はないので、バズーカでゆっくりと破壊して大丈夫。



←ターゲットエリアの正面には地雷原があり、危険すぎる。裏から攻撃しよう。

オススメ装備

LEFT BACKPACK WEAPON	RIGHT BACKPACK WEAPON
アサルトライフルEN	アサルトライフルEN
グレネード	グレネード
バズーカ	ショットガン
スナイパーキャノン	スナイパーキャノン



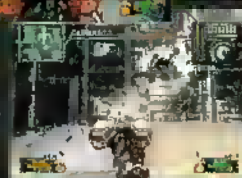
このミッションには実弾系防御の高い戦車や自律兵器が出現するので、EN弾を撃てるアサルトライフルは持っておきたい。グレネードはシールド歩兵、タイムズスクエア破壊で重要になる。GL95以上が理想的だ。ショットガンはチャフを撒くGS1/CHに限定する。高足蜘蛛のミサイル対策用だ。スナイパーキャノンはターゲットエリア破壊用。開発レベル3以上の武器を用意したい。

POINT 3 タイムズスクエアに突撃！

5つのターゲットエリアを破壊したら、タイムズスクエア破壊に向かおう。すぐにタイムズスクエアに向かわず、ターゲットエリア5の地点で待機して高足蜘蛛の動きを見守ること。タイムズスクエアから離れたようなら、ブーストダッシュで突撃だ。タイムズスクエアには13個のターゲットがある。オススメは、両手にグレネードを装備して乱射。高足蜘蛛が接近してきたら、チャフを装備してミサイルを迎撃するように。



←高足蜘蛛が離れるまで、この地点で待とう。



➡タイムズスクエアにグレネードを撃ち込め！

POINT 4 高足蜘蛛を破壊せよ！

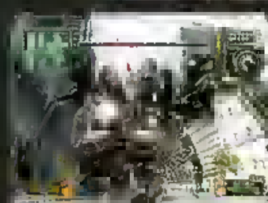
タイムズスクエアを破壊したら最後のターゲットエリアへ向かえ。タイムズスクエアを破壊すれば、強力なレーザー砲台が使用不可能になり、高足蜘蛛は怖くない。ミサイルはチャフばら撒きで回避できるので、余裕を持って残ったターゲットエリアを破壊し、捕虜の救出に向かうことができる。全ターゲットエリアを破壊された高足蜘蛛は、裸も同然。チャフを撒きながらバズーカを撃ち込めば、簡単に倒すことができる。地雷発射口を狙えと指示されるが、わりと難しい。ムリして狙う必要はないぞ。



➡接近しすぎると踏みつけ攻撃してくる。ブーストで逃げよう。



←チャフを撒いておけば、ミサイルも怖くない。



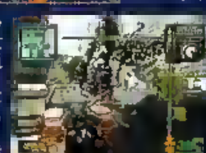
←バリアを失った高足蜘蛛は、裸同然の防御力だ。

救出・回収POINT ピックアップ

狭い路地の捕虜以外は、見える場所に檻が設置されている。しかし、高足蜘蛛から逃げている状態では周囲が見えず、見逃しも多い。捕虜の救出は、タイムズスクエア破壊後にゆっくりと行うのがいいだろう。北東に檻が4つあるので、角までよく見渡すようにしよう。



←狭い路地を通れば、そこには檻がある。隠れているのはこれくらいだ。



➡大通りにある檻は、高足蜘蛛に追われていると見逃しやすい。

ストーリーモード序盤5ステージを生き抜く術を伝授!

MECHASSAULT® 2 LONE WOLF

すべての兵器はパイロットが操縦している…
…そんな感覚を持ちながらプレイできるバトルメカアクション! 今号は序盤を攻略!

spec action

メックアサルト2：ローンウルフ	バトルメカアクション
マイクロソフト	Day 1 Studios
発売中（1月20日）	7140円［税込］
5.1ch	1〜2人 ／ 1〜12人
OP 1〜2人	15歳以上推奨
24ブロック	—



生身の体を張って任務を遂行せよ!

メックウォーリア（パイロット）を単独で操作できるようになったことで、ストーリーモードのプレイ感覚やミッション内容も前作から大きく変化した『メックアサルト2』。今回は序盤5ステージぶんの攻略を軸に、ゲームを進めるうえでの基本的なテクニックを紹介していきたい。

ストーリーモードの基本的な進めかた

ストーリーモードは、そのときそのときに与えられるミッションを達成していくことで、戦況および物語が進行する。ミッション内容は多岐にわたるが、大まかな傾向として"目的地到達型"と"敵部隊制圧型"に分類される。ミッションによっては時間制限や護衛対象が設定されているものもあるので、状況に応じたプレイを心掛けたい。万一ミッション失敗となっても、中継地点から再スタートできるので、粘り強くチャレンジしよう。

緑のマーカーポイントを目指せ



⬆メイン画面上に表示される緑の矢印にしたがって移動すれば、とりあえずオーケー。

メカの乗り降りは慎重に



⬆生身のメックウォーリアは極めて無防備。単体行動時は周囲の安全を確保してから。

アイテムを活用すれば生存率は大幅アップ

『メックアサルト2』に登場するパワーアップアイテムは4種類で、いずれも取った（＝メックなどの兵器に乗った状態で通過した）瞬間に効果を発揮する。武器のパワーアップは、対応する系統の武器の一定弾数ぶんの攻撃力・弾道速度が向上する。パワーアップ時に同じアイテムを連続で取ると、さらに強力にパワーアップするので（※2段階まで）、混戦時に有効活用しよう。



⬆あらかじめ地形に配置されているアイテムは、場所を覚えて有効活用したい。



装甲パワーアップ
⬅それまでに受けたダメージを一定量回復する。



ミサイル兵器パワーアップ
⬅追尾機能のあるミサイル兵器の威力を一時的に向上させる。



エネルギー兵器パワーアップ
⬅チャージ型のエネルギー兵器の性能を一時的にアップ。



弾道兵器パワーアップ
⬅直線軌道を描く弾道兵器のレベルを一時的に上げる。

メカファイル No.01 バトルアーマー

搭乗可能ステージ：1・2

- 装備武器
  - パルスレーザー
  - モルタル砲
- 特殊機能
  - ジャンプジェット
  - ニューロハック



極限まで小型化されたボディーに抜群の機動性を備えた戦闘用スーツ。敵の攻撃を寸前でかわすテクニックと破壊力抜群のモルタル砲の使いかた次第では、ミドルクラスのメックとも互角に渡り合えるポテンシャルを持っている。特殊アクション"クロウ"を使うことで、断崖絶壁を乗り越えたり、敵メックのニューロハック（システム乗っ取り）を行えるなど、潜入任務にも最適。

メカファイル No.02 クーガー

搭乗可能ステージ：2

- 装備武器
  - レーザー
  - オートキャノン
  - プラズマPPC
- 特殊機能
  - ジャンプジェット



これといって突出した性能がないぶんもっとも扱いやすい、ライトクラスのメック。装備武器はいずれも非力ながら、3タイプの系統がひととおり揃っているので、状況に応じた攻撃をくり出せるのが、強みといえば強み。ジャンプジェットによる上下方向をまじえたす速い移動で、敵にマトを絞らせない戦法に徹すれば、難敵にも勝機を見出せるはず。

ステージ1

侵略者一掃

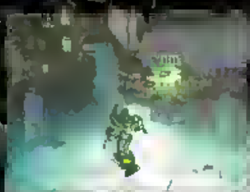
攻略チャート

1 バトルアーマーの操作をマスターする → 2 2カ所のトンネルを破壊して封鎖する → 3 港からの上陸部隊および戦艦を撃破 → 4 ラボ周辺の敵を一掃しラボに戻る

本作からの新登場兵器、バトルアーマーの基本操作を覚えるための導入ステージ。戦車の砲撃など、大味かつ威力のある攻撃を確実に避けられれば、苦戦はしないはず。



⬆正体不明の侵略部隊を撃退するため、開発途中のバトルアーマーで出撃！



➡敵部隊の主力は戦車と歩兵。囲まれないように。

2 のポイント 封鎖後は壁をよじ登れ

トンネル破壊後に指定されるナビポイントは、絶壁の向こう側。ここを越えるには、一度のジャンプジェットでは無理だ。壁を目の前に上昇し、ほどよいところでAボタンを押せば、左手に装備されたクロウでしがみつける。ジェットメーターが回復したら、再び上昇……をくり返そう。



EXTRA TECHNIQUE モルタル砲の弾道微調整法

攻撃ボタンを押す長さで弾道距離を調整するモルタル砲だが、はっきり言って難しい。近〜中距離であれば、つねに長押し状態で、視点の上下の向きで調節したほうが確実性が増すぞ。



⬆近めの場合は下向き、遠くへは上向きで。

3 のポイント 湾岸での安全な戦いかた

湾岸につけた戦艦と、そこから上陸してくる戦車部隊との戦闘がステージ1のヤマ場。まずは外壁を攻撃する戦車を側面から攻撃し、一掃（背後からわらわら出現する歩兵も確実に始末）。戦艦退治はそのあとだ。



⬆いきなり中央におどり出ると、集中砲火を浴びることに。



⬅強力なレーザー砲を持つ戦艦とは正面から撃ち合わず、右手桟橋下の岩場に逃げ込み、ちくちく攻撃するのが賢いやり口。



➡戦艦破壊後は再び外壁越えとなるが、手前コンソールを操作してゲートを開くことも可能。その際は残存兵に注意。

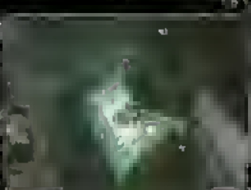
ステージ2

安否確認

攻略チャート

1 警戒中のメックをニューロハックする → 2 戦艦および上陸用メックを撃破する → 3 シールド装備のメックと戦闘する → 4 味方メックを護衛しつつの戦闘

ステージ開始時の戦闘フィールドには、最初からパイロットが乗っていないクーガーが1機配置されている。正統派のメックバトルを楽しみたければ、さっそく乗り換えよう。



➡不時着ドロップシップの船員の救助に向かえ！



⬆ドッグで一騎打ちする敵メックは対エネルギー兵器用シールドを装備している。

2 のポイント 一石二鳥アタック！

ニューロハック後のミッションは敵戦艦とメックの破壊。戦艦に乗っているメックは、戦艦本体が攻撃を受けないと上陸してこない。この習性を利用し、攻撃を避けつつメックのみを攻撃し続ければ、破壊時の爆風で、戦艦もいっしょに巻き込むことができるのだ。戦艦に乗り移って攻撃という荒技も可能だが、こちらはハイリスクノーリターンの度胸試し向けの戦法。



⬆戦艦のレーザー攻撃は、ピョンピョン跳ねてかわそう。

EXTRA TECHNIQUE ニューロハックはあわてずに

敵メックに張りつく際の判定は意外にアバウト。ある程度接近したらAボタン連打で対応せよ。ハッキング時のキー入力は、目でちゃんと確認してから入力しても余裕で間に合うぞ。



⬆失敗しても何度もリトライ可能だし、気楽に。

3 のポイント 敵に背後をとられることなかれ

ここで戦うメックは、ジャンプジェットによる空中移動を頻繁に使う。そのまま頭上を越えられるとても危険なので、敵メックが視界から消えたら、上体のみ後方に振り向きつつ、前進。こうすることで、すばやくメックの居場所を確認することができるぞ。



4 のポイント 味方を爆風に巻き込まぬように

2対2のメック戦は、敵にトドメを刺す場所を間違えると大変なことに。主戦場から少し離れた位置から慎重に攻撃すれば、思わぬトラブルを防げるだろう。



ステージ3

戦車での突破

攻略チャート

1 ロンメル戦車を強奪する → 2 2カ所の検問をパスする → 3 破壊された橋を迂回して対岸へ → 4 スペースポートへのゲートを開く

ロンメル戦車による行動が大部分を占める。接近戦になだれこむまえに、いかに遠距離攻撃で敵戦力を削っておけるかがポイント。少し進んではズームで前方確認をくり返そう。



⬆戦車は、背後からコックピットに回り込めば簡単に強奪可能。兵士は即撃てる。



➡谷にはすぐ降りず、高台から可能な限り砲撃を。

2 ムダな戦闘は避けられる

戦車強奪後、■の検問を2ヵ所通過しなければならない。1ヵ所目は、指示どおりに行動していれば戦闘を回避できる。2ヵ所目はかならずバレるので、先手を打って検問付近を攻撃しておくのも悪くない。



⬆2ヵ所目ではさっそくエレメントの襲撃を受ける。

EXTRA TECHNIQUE 対エレメント戦のコツ

バトルアーマー同様に小型ですばしっこいエレメントと接近戦をくり広げる際は、地上移動時にマシンガン攻撃で"あたり"をつけておく。そして、攻撃ボタンを押したまま武器変更ボタンを押すと、間髪入れずに重力砲が発射されるので、命中率も大幅に向上!!

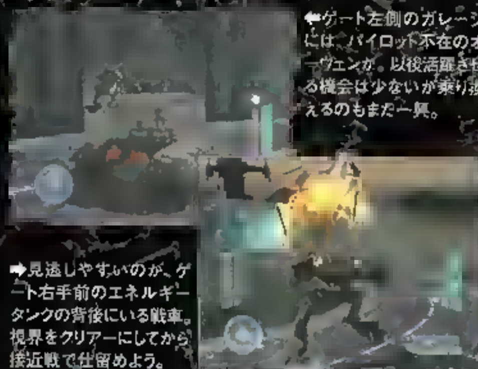


4 ゲート付近の敵を一掃すべし

スペースポートに入るためのゲートは、手前コンソールを操作しないと開かない。しかもコンソールは、周囲のすべての敵を倒さないと作動しないようになっている。画面左下のレーダーで確認しつつ全滅させよう。



⬆ゲート付近の敵メックは遠方から足元狙いで弱らせよう。



⬅ゲート左側のガレージには、パイロット不在のオーウェンが。以後活躍させる機会は少ないが乗り換えるのもまた一興。

➡見逃しやすいのが、ゲート右手前のエネルギータンクの背後にいる戦車。視界をクリアーにしてから接近戦で仕留めよう。

メカファイル No.03 ロンメル戦車

搭乗可能ステージ:3(4)

装備武器
マシンガン
重力砲
特殊機能
無痕跡システム

キャタピラ移動により、機動力はまったくといっていいほど期待できないが、それを補って余りある攻撃力と装甲の厚さを誇る。主砲から放たれる重力砲は、ノーマル砲撃/遠方砲撃を1ボタンで切り替え可能。遠方攻撃時は視界が限定されるかわりに、より命中精度の高い砲撃を行える。ちなみに、ステージ3で操縦できるロンメル戦車には、無痕跡システムは搭載されていない。



メカファイル No.05 ベリアル

搭乗可能ステージ:4

装備武器
ジャベリンミサイル
レーザー
ガウスライフル
特殊機能
ジャンプジェット

機動力・攻撃力のバランスに優れた、ミドルクラスのメック。クロスボウミサイルよりも多弾頭かつ高速に移動するジャベリンミサイルと、連射効率は極端に悪いながらも命中すれば大ダメージ必至のガウスライフルは、混戦時の"詰め"の段階でモノをいう。ミドルクラスゆえ、ジャンプジェットによる華麗な空中戦は期待できないが"空飛ぶ重火器マシン"としての威圧感は抜群。



メカファイル No.04 オーウェン

搭乗可能ステージ:3(4)

装備武器
マシンガン
クロスボウミサイル
特殊機能
反応型アーマー

ライトクラスのメックの中でも、地上での機動性に特化した機体。装備武器は2種類、しかもクロスボウミサイルは同時に2発しか発射されないということで、本格的な白兵戦には不向きだが、四方に開けたフィールドでの持久戦では、思わぬ粘りを発揮する。反応型アーマーを絶妙のタイミングで発動させられるようになれば、さらなる戦力アップにつながる。



メカファイル No.06 スチレット

搭乗可能ステージ:5

装備武器
フレーマー
ガウスライフル
クロスボウミサイル
特殊機能
ジャンプジェット
反応型アーマー

数あるライトクラスのメックの中でも、ハイスペックな部類に入る機体。動いてよし、攻撃してよし(白兵戦~中距離)のオールマイティ仕様は、同クラスのメックとの一騎打ちでは敵なしといえる。唯一の弱点といえば、表面積の大きい脚部。ここに攻撃を集中されると、転倒または機動力ダウンにつながるので、回避行動も徹底させたい。



ステージ4

惑星脱出

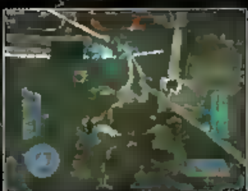
攻略チャート

1 ベリアルに乗り換える → 2 ゲート付近のトンネルを破壊して封鎖 → 3 ゲートをコンソールで閉じる → 4 2分以内に敵メックを撃破

味方の脱出用宇宙船が中央にあるフィールドでの防衛戦。四方からつぎつぎと敵部隊がやって来る印象があるが，振り回されずにミッションを確実にこなしていけば恐れるに足らず。



⬆宇宙船を起動するまでのしばらくのあいだ"時間稼ぎ"をしなければならない。



➡エレメントの攻撃がかなりうっとうしいぞ。

1のポイント 前ステージのメカを使い続ける？

場面展開的にはステージ3から連続しているため，ステージ4開始時の搭乗メカは，ロンメル戦車かオーウェンとなる。セオリーどおりに行動すれば，すぐそばにあるベリアルに即座に乗り換えるべきだが，ロンメル戦車の場合，しばらくのあいだ乗り続けるのも悪い選択ではない。対戦車にはマシンガン，対エレメントには重力砲……と，前ステージの戦法が使えるからだ。



⬆意外にも，戦車は重力砲よりもマシンガン攻撃に弱い。

EXTRA TECHNIQUE 音声情報も聞き流すことなかれ

環境音としてついつい聞き逃しがちなのが，ケレンスキーやフォスターなどによる音声メッセージ。なかには，つぎに何をすればいいいかがわかるストレートな指示もまじっているので，要チェック。



⬆話まった……と嘆くまえに，よく耳をすまそう。

2 3のポイント コンソール付近の安全を確保すべし

フィールド端の対極の位置にあるゲートおよび付近のトンネルは，敵の増援部隊が現われる場所。トンネルは強力な兵器で遠距離から破壊し，ゲートは周囲の敵を一掃し，すみやかにコンソール操作で封鎖したい。多少のリスクは覚悟しよう。



⬆視界外からの敵の攻撃には，敏感になり過ぎて損はない。

4のポイント "見えないメック"を捉えろ！

最後のミッションは，2分以内に敵メック2機を倒すこと。無痕跡システム搭載とはいえ，攻撃時には居場所がわかるので，一度視界に捉えたらひたすらくっついて一気に始末しよう。



➡無痕跡とはいえまったくの透明ではない。正面衝突で臨もう。

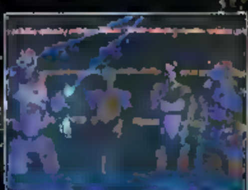
ステージ5

救援任務

攻略チャート

1 クリタ軍基地Aを防衛 → 2 クリタ軍基地Bを防衛 → 3 クリタ軍基地Cを防衛 → 4 敵前線基地を攻略

移動→拠点を襲っている敵部隊の退治……をくり返す，オーソドックスなステージ。ダメージ回復手段は決して少なくないので，豪快なプレイを存分に楽しむことができる。



➡急遽クリタ家の助太刀をする展開に……。



⬆敵メックは，ミサイル兵器を迎撃するシステムを搭載していることを忘れずに。

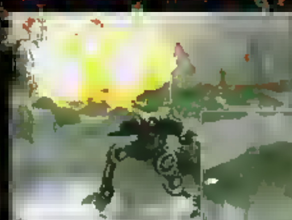
1 2 3のポイント 基地防衛はアバウトでもオーケー!?

ステージ序盤～中盤にかけては，フィールドに点在する基地を順番に回っての防衛行動。各攻撃部隊の構成はメック1～2機＋戦車3～5機。まずは戦車を優先的に破壊してから，メックの料理にとりかかろう。

名目上は基地防衛だが，味方軍の戦力・施設の損害に関してはシビアに問われない。確実に敵を倒していけば，難なく突破できるはずだ。



⬆移動時に遭遇するメックは，大きな動きで対抗しよう。



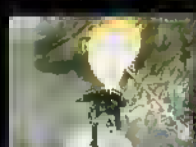
⬅基地内での敵メックの爆発は，まるでおとがめなし。基地内のアイテム利用もオールオーケー。



➡各基地からついてくる援軍の戦車を壊すと，回復アイテムが……。罪悪感とともに有効利用せよ。

EXTRA TECHNIQUE フレーマーのかっこいい使いかた

射程は短いがダメージを断続的に与えられるフレーマー。弱った敵メックのトドメを刺すのに持ってこいだが，爆風に巻き込まれては元も子もない。爆発の前兆が見えたらジャンプ離脱。



⬆白い光の筋が出てきたら，脱出の合図。

4のポイント ゲートを開いたら即戦闘態勢を

最終目的地の敵部隊基地のゲートを開く操作は，言うまでもなく，周囲の安全を確保してから。援軍が全滅している場合は，ジャンプジェットでそのまま外壁を乗り越えてもよい。

➡ゲートを開けてからは援軍機の奮闘に期待。



シングルプレイ中盤6ミッションを一挙攻略!



シングルプレイも中盤戦。いままで以上に困難な、5~10の6ミッションを一挙攻略! 詳細が公開された武器性能も併せ読み、全ミッションをクリアーしろ!

action

ガングリフォン アライド ストライク
アクション
テクモ
テクモ
発売中(2004年12月16日)
ゲームアーツ
HDTV、5.1ch
OP VC
全年齢
24ブロック~

使用可能武器の性能を公開!

『ガングリフォンAS』には多くのAWGSが登場し、それに付随する武器も多数登場する。ゲーム画面では確認できない武器資料を入手したので、すべて公開しよう。GUNのマガジン数やMGのオーバーヒート限界などは知っておきたい値だ。GUNの弾速は射程距離にも影響するので、参考にしてもらいたい。RPは一度の発射弾数が違うだけで、ダメージは一律。発射弾数の多い武器は強力だが、しっかり当てなければ効果がないことを理解しよう。



⬅RPは1発のダメージはどれも同じ。全弾きっちり当てなければ効果は少ない。発射数の多いものを使おう。



➡オススメMGは20mm。12.5mmと比べダメージが大きく、AWGSの破壊も可能。オーバーヒートに注意。

GUN

HI-MACS系のメイン武器。使用頻度が高いので、マガジン数の多いものが使いやすい。

NAME	ダメージ	弾数	マガジン数	リロードタイム	マガジンチェンジタイム	弾速
76mm	★★	20	11	★★★★★	★★★★★	★★★★½
85mm	★★½	20	10	★★★★½	★★★★★	★★★★
90mm	★★½	20	8	★★★★½	★★★★★	★★★½
105mm	★★★½	20	7	★★★★	★★★★½	★★★½
120mm	★★★½	20	8	★★★½	★★★★½	★★★
140mm	★★★★½	20	5	★★★½	★★★★½	★★★
155mm	★★★★★	20	5	★★★	★★★★	★★½

MG

遠距離での牽制攻撃や、至近距離での戦闘に向く。ダメージの高い武器を選んでほしい。

NAME	タイプ	ダメージ※	弾数	オーバーヒートまでの限界	オーバーヒート増加量	装備可能機体
12.7mm	SUB	★★★	unlimit	★★★	★★★	多くの機体
20mm	SUB	★★★★	unlimit	★★★½	★★★	2脚タイプ
20mm	SUB	★★★★½	unlimit	★★★	★★★	4脚タイプ
30mm	MAIN	★★★½	999	★★★	★★	BMX-30
30mm	MAIN	★★★★½	999	★★★½	★	MI-57
30mm	MAIN	★★★★½	899	★★★★★	★½	PANTHER type
35mm	MAIN	★★★★½	999	★★★	★★	STURM PANTHER
35mm	SUB	★★★★	unlimit	★★★	★★	VALIANT
35mm	MAIN	★★★★★	989	★★★★	★★★	AUTRUCHE

※:MGのダメージはMG内で比較したもの

ATM

大きなダメージが期待できる武器だが、当てるのは難しい。

NAME	ダメージ※1	弾数	爆発ダメージ※2	爆発効果範囲	SPEED
OP-AA	★★★★½	2	★★★★★	★★★	★★
OP-A	★★★½	3	★★★★	★★★	★★½
OP-B	★★½	4	★★★	★★★	★★
OP-C	★½	6	★★½	★★	★★½
AT-B	★★½	4	★½	★★	★★½
AT-C	★★	8	★	★	★★★

※1:ダメージの星1つは、GUNの約2倍　※2:爆発ダメージはGUNと比較

RP

発射弾数が異なるだけで、ダメージは一律。強敵に使用しよう。

NAME	ダメージ※	弾数	爆発威力	爆発効果範囲	1回の発射弾数
RP-8	★★★	8	★½	★★★	4
RP-9	★★★	9	★½	★★★½	3
RP-12A	★★★	12	★½	★★★★	3
RP-12B	★★★	12	★½	★★★★	4
RP-16	★★★	16	★½	★★★★★	4

※:ダメージはGUNと比較

ミッション5

輸送部隊のルートを把握し、待ち伏せしている敵部隊を殲滅しよう！

制限時間13分

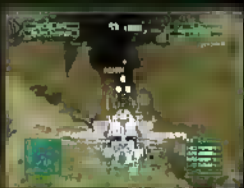
選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 輸送トラックを作戦フィールドから脱出させること。敵部隊を殲滅する必要はない。

MISSION5攻略チャート

①:ABを破壊 → ②:Dabを破壊 → ③:Jを破壊 → ④:補給を受ける → ⑤:CGを破壊 → ⑥:EKを破壊 → ⑦:補給を受ける → ⑧:補給部隊の脱出 → ⑨:HIを破壊

①.② A部隊を殲滅したら南側へ移動し、B部隊を殲滅。橋へ向かうと、PANTHER2機とMAMMOTHが迫ってくるので、RPを撃ち即時破壊。
③.④ 攻撃ヘリがやってくるので、これを破壊。補給ヘリが到着するまで時間があるので対岸をズームし、確認できる敵機を破壊しよう。補給が始まると輸送部隊が移動を再開するので、ゆっくりしないように。
⑤.⑥.⑦ 対岸のCE部隊を殲滅させたら橋の北側に移動し、G部隊を破壊しよう。輸送部隊が移動停止すると、東側からSUPER AUTRUCHEが3機迫ってくるので、前へ出て破壊しよう。
⑧.⑨ 補給後は敵もなく、トラックは脱出路へ。最後に迫るH部隊にRPを使用してす速く破壊しよう。



←MAMMOTHの攻撃力は厄介。RPを使って即時破壊を心がけろ。

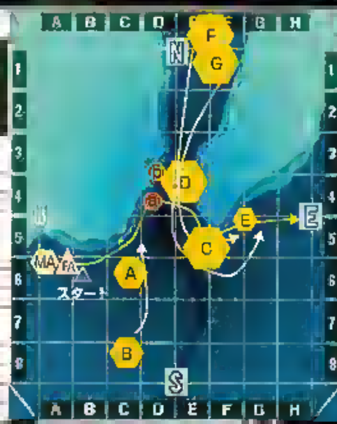


←橋を渡ると、輸送部隊の背後から敵部隊がやってくるぞ！

初期配置リスト

目の前に敵部隊が配置されているので、速やかに排除すること。対岸に敵部隊が集中しているので、慎重に戦おう。

A	敵グループ	PANTHER Pz-VI×2	0
B	敵グループ	Pz-VI×4	10
C	敵グループ	TIGER×3	10
D	敵グループ	MAMMOTH Pz-VI×2 PANTHER	25
a	敵グループ	PANTHER	25
MA	目標グループ	TRUCK×5	-
FA	味方グループ	TYPE90-CUSTOM×2 TYPE9	-
b	敵	MAMMOTH	105
E	目標グループ	SUPER AUTRUCHE×3	105
F	目標グループ	Ka-52H×3	170
G	目標グループ	STURM-TIGER×3	170



増援リスト

補給ポイントに近づくと、輸送部隊がいったん停止する。このときに増援部隊が出現するのだ。1度目の停止(Area1)ではJ部隊の攻撃ヘリが出現するので、早いうちに撃ち落としたい。2度目の停止(Area2)では、東からK部隊3機が迫ってくる。輸送部隊が動き出すまえに排除したい。H、I部隊は、輸送部隊が脱出した直後に出現するが、これは無理に倒す必要はない。

H	敵グループ	JAGD PANTHER×3	550
I	敵グループ	Ka-52H×4	575
J	敵グループ	Ka-52R×3	special
K	敵グループ	SUPER AUTRUCHE×3	special
1	補給ヘリ		
2	補給ヘリ	-	



ミッション6

輸送機に敵部隊が大挙して押し寄せてくる。敵部隊を近づかせるな！

制限時間9分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 輸送機を守り抜き、離陸後エリア外に脱出させる。襲ってくる敵部隊を殲滅する必要はない。

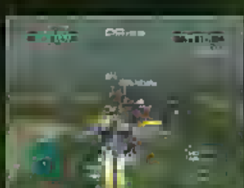
MISSION6攻略チャート

①:ABを破壊 → ②:CDを破壊 → ③:EGを破壊 → ④:補給を受ける → ⑤:aFIJKを破壊 → ⑥:補給を受ける → ⑦:Mを破壊 → ⑧:輸送機発進 → ⑨:NPbを破壊

①.② A、B部隊を出現と同時に叩くのだがエリア外に出ないように注意。C部隊を排除したら、D部隊を攻撃。滑空を使い、上空から攻撃しよう。
③ G部隊は強靭なVALIANT。RPを使用してす速く排除するように。
④ 補給を受けている最中、北西の方角をズームして、確認できる敵に攻撃を撃ち込んでおこう。
⑤ 補給が終わると西側からa、F、I、K部隊が押し寄せてくる。輸送機にはJ、L部隊が迫るが、目の前のa、F、I、Kを排除。輸送機の耐久力は高め。多少放置しても問題はない。
⑥.⑦ 補給の最中に西側からM部隊が近寄ってくるのでズームで迎撃する。
⑧.⑨ 輸送機が動き始めると敵が出現するので、なるべく排除しよう。



←VALIANTは耐久力、攻撃力があるので、RPで早めに破壊したい。



←輸送機はかなりの耐久力を持っているので、多少放置でも問題ない。

初期配置リスト

最初は多くの味方部隊が配置されている。敵部隊に向かっていってくれるのだが、しっかり支援してやらないとすぐに全滅してしまう。敵部隊は時間差で輸送機に集まってくるので、出現順番を把握して迎撃に向かおう。部隊殲滅を短時間で行うのがポイントだ。

MA	目標	C17-III	-
A	敵グループ	VW-1×2	-
B	敵グループ	AAATS×3	5
C	敵グループ	STURM-PANTHER×3	10
D	敵グループ	SUPER AUTRUCHE×3 AAATS×4	40
E	敵グループ	SUPER AUTRUCHE×3	80
F	敵グループ	AAATS×5	105
G	敵グループ	VALIANT×2	120
F1~6	味方	VW-1	-



増援リスト

1度目の補給が終わると、敵部隊が大挙して押し寄せてくる。輸送機へ群がるのはあと回しにし、西側から来る敵部隊を優先的に倒していこう。すぐに補給が来るので、RPも惜しまず使う。

I	敵グループ	Mi-57×4	145
J	敵グループ	STURM PANTHER×3	175
K	敵グループ	VALIANT×3	195
L	敵グループ	VW-1×3	185
a	敵	Mi-57	210
M	敵グループ	VW-1×3	330
N	敵グループ	STURM PANTHER×2	380
O	敵グループ	VALIANT×3	400
b	敵	VW-1×4	400
P	敵	VW-1	400
S1	補給ヘリ	SUPPLY	125
S2	補給ヘリ	SUPPLY	300
MA	目標	C17-III	445



ミッション7

強力な砲台に守られた強固な砦。砲弾をかわし、全砲台を破壊しろ！

制限時間10分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 ターゲットとなっている、すべてのトーチカを破壊すること。敵部隊を殲滅する必要はない。

MISSION7攻略チャート

①:BCを破壊 → ②:DEFを破壊 → ③:ターゲット1を破壊 → ④:ターゲット2を破壊 → ⑤:ターゲット4を破壊 → ⑥:ターゲット5を破壊 → ⑦:ターゲット3を破壊

① まずは正面に展開するB部隊を殲滅。味方部隊がA、C部隊を攻撃し始めるので、どちらかの支援に。
② マップ中央へ向かうと、D、E、Fの戦車部隊が展開している。滑空を使い、上空からの攻撃です速く殲滅させる。このとき、北側に近寄るとトーチカの砲撃を受けるので注意。
③ 西側に回りこみ、ターゲット1を破壊する。ほかのトーチカの砲撃を受けない場所から攻撃すること。
④.⑤.⑥ ターゲット2を攻撃するとき、どうしてもほかのトーチカの砲撃を受けてしまう。RPを使い、即時破壊を心がけよう。要塞外壁のターゲット4、ターゲット5はATMで。
⑦ 最後に要塞奥にある、中央のトーチカを破壊すればクリアーだ。



➡戦車には上空からの攻撃が効果的。滑空です速く殲滅させよう。



➡ターゲット2にRPを使い、速攻破壊。まわりからの砲撃は必至だ。

初期配置リスト

味方部隊が左右へ展開するので、どちらかの敵部隊は彼らに任せてしまおう。

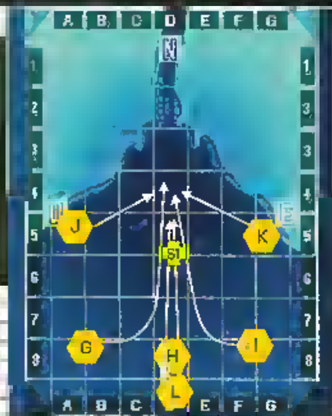
F1.2	味方	TYPE 9	-
F3.4	味方	TYPE 12	-
F5.6	味方	TYPE 9	-
1	目標グループ	TOCHICA×2	-
2	目標グループ	TOCHICA×2	-
3	目標グループ	TOCHICA×3	-
4	目標グループ	TOCHICA×2	-
5	目標グループ	TOCHICA×2	-
A	敵グループ	TYPE 13×2 VALIANT	-
B	敵グループ	TYPE 13×2 VALIANT	-
C	敵グループ	TYPE 13×2 VALIANT	-
D	敵グループ	TYPE988×3	22・40
E	敵グループ	TYPE988×3	22・40
	敵グループ	TYPE988×3	22・80



増援リスト

補給ヘリからの通信が入るころ、敵部隊の増援が確認される。しかし、順調に作戦が進んでいれば補給の必要はなく、増援部隊と接触することなくすべてのトーチカを破壊することができるはず。あえて補給を受けると、MI-57が9機、JAGD-PANTHERが9機という大部隊と戦うことになるので覚悟しておこう。むだな戦闘は避けるべきだ。

G	敵グループ	MI-57×3	130
H	敵グループ	MI-57×3	150
I	敵グループ	MI-57×3	170
J	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	280
K	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	300
L	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	320
S1	補給ヘリ	SUPPLY	240



ミッション8

当初のターゲット破壊後に、新たなターゲットが出現。時間切れに注意

制限時間10分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 ①敵補給部隊の殲滅。出現する敵を全滅させる必要はない。補給トラック殲滅でミッションクリアーとなる。

MISSION8攻略チャート

①:Aを破壊 → ②:abターゲット1を破壊 → ③:efDを破壊 → ④:cghを破壊 → ⑤:Cdを破壊 → ⑥:補給を受ける → ⑦:ターゲット2を破壊 → ⑧:EFターゲット3を破壊 → ⑨:ターゲット4を破壊

①.② 正面のVALLIANT3機は、RPを使って即座に破壊。橋の出口で待ち、ターゲット1を殲滅させよう。
③.④.⑤ ターゲット1を殲滅させると、西側からSUPER ATRUCHEが4機出現する。囲まれないように、1機ずつ破壊。スタート地点に敵3機が出現しているので、これを破壊。補給開始まで対岸の敵を破壊しよう。
⑥.⑦ 補給を受けると、ターゲット2が橋へ近づいてくる。回復したら橋へ向かい、ターゲット2を迎撃。
⑧ ターゲット2を破壊すると、新たなターゲット3が出現する。残り時間が少ないので、急行すること。
⑨ ターゲット3を破壊で、ターゲット4が出現。ターゲット4殲滅でクリアーなので護衛部隊は無視しよう。



➡橋を通るところを待ち伏せしよう。正面から狙い撃ちだ。



➡ターゲット4を破壊した時点でクリアー。RPでまとめて倒せるぞ。

初期配置リスト

初期配置されているのは、A部隊と輸送部隊にそれの護衛部隊だ。スタート直後に交戦するA部隊はVALLIANT3機と、厄介な構成。味方部隊の協力もあって苦戦はなさそうだが、RPを使って早めに殲滅したほうがいいだろう。輸送部隊は橋で待ち伏せして叩くこと。ターゲット2も橋に着くまでは手を出す必要はない。まわりの敵を倒そう。

A	敵グループ	VALLIANT×3	0
a	敵	Pz-VI	0
b	敵	Pz-VI	0
1	目標グループ	TRUCK×5	0
B	敵グループ	VALLIANT×3 Pz-VI×2	0
2	目標グループ	TRUCK×5	0



増援リスト

各輸送部隊を破壊すると、増援が出現する仕組みになっている。ターゲット1殲滅で多くのAWGSが出現するので、囲まれないように各個撃破していこう。

C	敵グループ	VALLIANT×9	60
c	敵	SUPER ATRUCHE	60
D	敵グループ	SUPER ATRUCHE×2	60
d.e.l	敵	SUPER ATRUCHE	SPECIAL
g.h	敵	VALLIANT	SPECIAL
i	敵	Ka-52H	SPECIAL
3	目標グループ	TRUCK×5	SPECIAL
j	敵	Ka-52H	SPECIAL
E	目標グループ	Pz-VI×3	SPECIAL
F	目標グループ	VALLIANT×3	SPECIAL
G	敵グループ	VALLIANT×4	SPECIAL
4	目標グループ	TRUCK×5	SPECIAL
k	敵	Ka-52H	SPECIAL
1	補給ヘリ	SUPPLY	180



ミッション9

プラントに敵部隊が波状攻撃を仕掛けてくる。休むことなく迎撃しろ！

制限時間9分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 4ヵ所のプラントを敵の攻撃から守ること。制限時間まで守ればクリアー。すべて破壊されると失敗となる。

MISSION9攻略チャート

①:aAを破壊 → ②:BDを破壊 → ③:Cを破壊 → ④:EFを破壊 → ⑤:gIを破壊 → ⑥:Gを破壊 → ⑦:補給を受ける → ⑧:HIを破壊

① 東側から6機のMi-57が迫ってくる。エリアオーバーに注意しながら、境界線付近で迎撃しよう。
②.③ 4機のMi-57を撃破したら、西側で少し待機。攻撃ヘリがやってくるので、確実に撃破しておくこと。C部隊は遠距離から安全に倒そう。
④ 東側に移動し、E部隊と交戦。数を減らしたらプラント内に入り、進入してきた敵を狙うと安全だ。FのJAGD-PANTHERにはRPで対抗。
⑤.⑥.⑦ 補給ヘリ到着の通信が入ったら、南西へ移動。補給ヘリがg、Iに攻撃を受けているので、これを撃破しよう。余裕があれば南東のG部隊を破壊し、補給を受けよう。
⑧ H、I部隊がプラントに急接近。補給はそこそこに迎撃に向かおう。



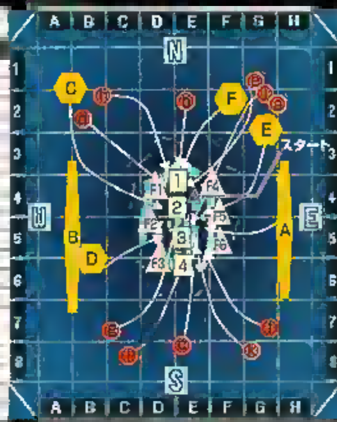
←プラントの反対側へ移動するときは、滑空を使って移動しよう。



←補給ヘリは登場と同時に攻撃を受ける。すばやく敵を倒そう。

初期配置リスト

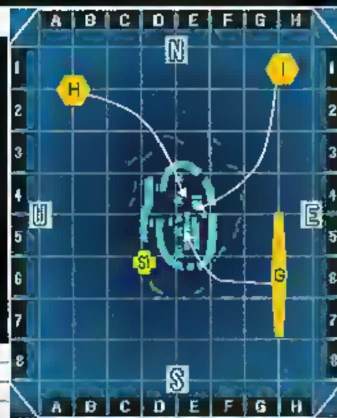
F1~6	味方	TYPE12	-
1	目標グループ	PLANT×6	-
2	目標グループ	PLANT×6	-
3	目標グループ	PLANT×6	-
4	目標グループ	PLANT×6	-
a	敵	Mi-57	-
A	敵グループ	Mi-57×5	20
b	敵	Mi-57	80
c	敵	Mi-57	80
B	敵グループ	Mi-57×4	80
C	敵グループ	STURM-PANTHER×3	140
D	敵グループ	Ka-52H×3	140
E	敵グループ	VW-1×3	190
F	敵グループ	JAGD-PANTHER×3 Ka-52H×3	240
d,e	敵	VW-1	320
f,g	敵	VW-1	320
h,i	敵	Mi-57	320
j,k	敵	Mi-57	320



増援リスト

ほとんどの敵が初期配置の状態で出撃してくる。増援として出現するのは、補給ヘリ到着直後に現れるG部隊と、補給中に出現するH、I部隊だ。増援部隊は一直線にプラントへ突撃するルートを取るので、発見したら殲滅に向かおう。ちなみに、プラントはそこそこ耐久力があり、かなりの数があるので、多少放置しても問題はない。全敵部隊は、残り時間数秒で撤退をはじめる。全滅させる必要はないので、見逃そう。

G	敵グループ	VW-1×3	390
H	敵グループ	VW-1×3	460
I	敵グループ	JAGD-PANTHER×3	460
S1	補給ヘリ	SUPPLY	340



ミッション10

強行突破を試みようと、押し寄せる敵部隊を撃ちもらすな！

制限時間13分

選択可能機体	
12式	9式
20式	VW-1
M-19A1	XVW-2
KW-1b	バリアント

クリアー条件 上流から脱出を試みる敵部隊の殲滅。時間切れまで脱出されなければクリアー。1機でも逃がすと失敗。

MISSION10攻略チャート

①:Aを破壊 → ②:上流から出現する全部隊を破壊 → ③:補給を受ける → ④:上流から出現する全部隊を破壊

① 味方部隊が待機する目の前に4機のSTURM-PANTHERが出現する。味方は1機でも多く残しておきたいので、RPを使って速攻で破壊する。
②.③ 上流まで移動し、出現する敵部隊を破壊していく。ズームを使い、アタックレンジ外の敵を狙い撃ちし、接近されるまでに数を減らしていこう。川の中には岩があるので、岩を盾に攻撃を回避すると被害を抑えられる。補給開始は、残り時間6:20程度。補給開始に合わせて後退しよう。
④ 補給が終わると、新たな部隊が迫ってくる。ここからは橋を盾に、攻撃を回避すると戦いやすい。残り時間2:00で、補給ポイント正面のトンネルをAAATSが抜けてくる。トンネルで待ちかまえ、迎撃しよう。



←川の岩を遮蔽物に、ミサイルなどを回避。ズーム狙撃も使おう。

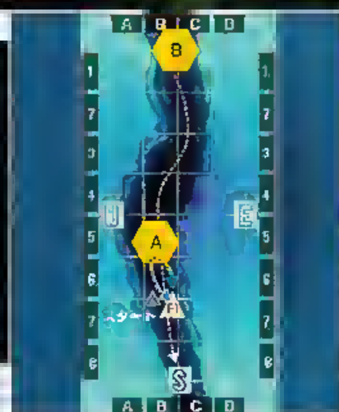


←戦車部隊がトンネルを抜けてくるので、出口で待ち伏せしよう。

初期配置リスト

味方部隊の目の前に、STURM-PANTHERの部隊が配置されている。STURM-PANTHERは攻撃力が高く、しっかり支援しないと味方部隊が壊滅してしまう。最初からRPを使用して、速攻で殲滅してほしい。味方部隊は橋の手前を巡回し、突破してくる敵を攻撃する。前半戦は橋の前で敵を抑え、味方部隊に被害が出ないように配慮しよう。ちなみに、敵攻撃ヘリは見逃しても作戦失敗にならないので、迎撃できなかった場合は味方部隊に任せていいだろう。

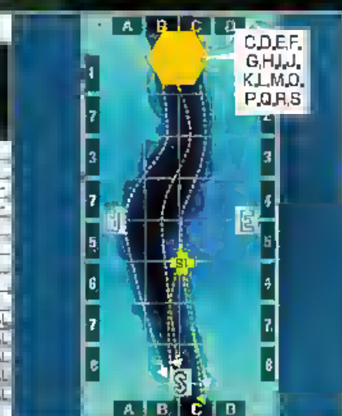
F1	味方グループ	TYPE12×4	-
A	敵グループ	STURM-PANTHER×4	-
B	敵グループ	PANTHER×4	-



増援リスト

敵戦力のほとんどが増援部隊として出現する。残り時間数十秒にはHI-MACSタイプが出現するので、要注意だ。

C	敵グループ	TIGER×3	30
D	敵グループ	BMX-30×5	110
E,F	敵グループ(One)	RAH-66C	170~
G,H	敵グループ(One)	RAH-66C	310~
I	敵グループ	RAH-66C×3	400
J	敵グループ	AAATS×6	440
K	敵グループ	Mi-57×5	510
L	敵グループ	RAH-66C×3	535
M	敵グループ	VW-1×5	605
O	敵グループ	STURM-PANTHER×5	SPECIAL
P	敵グループ(One)	RAH-66C	SPECIAL
Q	敵グループ	PANTHER×5	SPECIAL
R	敵グループ	STURM-PANTHER×3	SPECIAL
S	敵グループ	STURM-PANTHER×5	SPECIAL
S1	補給ヘリ	SUPPLY	320



エックス攻略 X capture

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

難易度が急上昇するラウンド4を徹底攻略!

攻略もいよいよ後半戦に突入。今回は空に浮かぶ"天空城"と、そのあとに登場するエクストラミッションを攻略していくぞ。貴重な武器データの一覧表も大公開!

SPEC! action

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース / アクション
マイクロソフト / アートゥーン
発売中(2004年11月18日) / 5040円(税込)
HDTV(D2)、5.1ch
非対応 / 全年齢
12ブロック

せまい足場がた〜くさん!落ちないように要注意!!

"天空島"には落下しやすい場所が多く、ちょっとした操作ミスでもリトライハートを失いやすい。慣れないうちは、事前にリトライのストックをできるだけ増やしてからチャレンジするのが攻略の近道だ。また、ここでは球体のバリアに包まれた新エネミー"タイムバリアモンスター"が登場する。彼らには通常攻撃はいっさい通用せず、ダメージを与えるには、球体の色と同じ"時間操作"を発動させてから攻撃しなくてはならないぞ。



↑足場がせまい場所では、より慎重な操作を。



↑水色の敵は一時停止でバリアを消去可能。

タイムスイーパーモード ROUND4 天空島

MISSION

- タイムバリアモンスターを4匹以上倒すか、タイムスフィアを6つ解除して、橋をつなげるための動力を回復せよ!
- タイムバリアモンスターを6匹以上倒すか、5つの歯車をかみ合わせて、格納庫の扉を開けろ!
- ベニート・ザ・グレートを倒し、ビッグクリスタルを回収せよ!

ROUND 3クリアー後、ランク試験に合格するとこのラウンドへのゲートが開く。乗ると落下する鉄骨が続くポイントは、すばやい操作が苦手な人には難所。"一時停止"の持続時間が2倍になる"スロー+一時停止"のコンボなどを使うと、比較的ラクに突破できるぞ。ラウンドを通して"一時停止"を多く使うため、タイムボウルで時間操作のストック数を増やしておこう。

① ② "一時停止"でメダルをゲット!

1にあるヒミツのメダルを取る場合は、写真の位置で"一時停止"を発動させ、時間が止まっているあいだにすばやく移動してメダルをゲットしよう。"一時停止"発動まえに 2 の巨大歯車に乗ると、右側にある足場が下に移動してメダルが取れなくなるのだ。



↑巨大歯車に乗るまえに一時停止を発動させよう。

難関ポイント重点攻略

③ 敵の"一時停止"を逆に利用!

水色のバリアをまとっており、"一時停止"発動中にしかダメージを与えられない敵、"ネボタマ"。だが、じつはネボタマ自身が発動させた"一時停止"中に攻撃しても、"ネボタマ"本体はおろか、ほかのタイムバリアモンスターにもダメージを与えられる。"一時停止"を温存したいときに使える技だ。



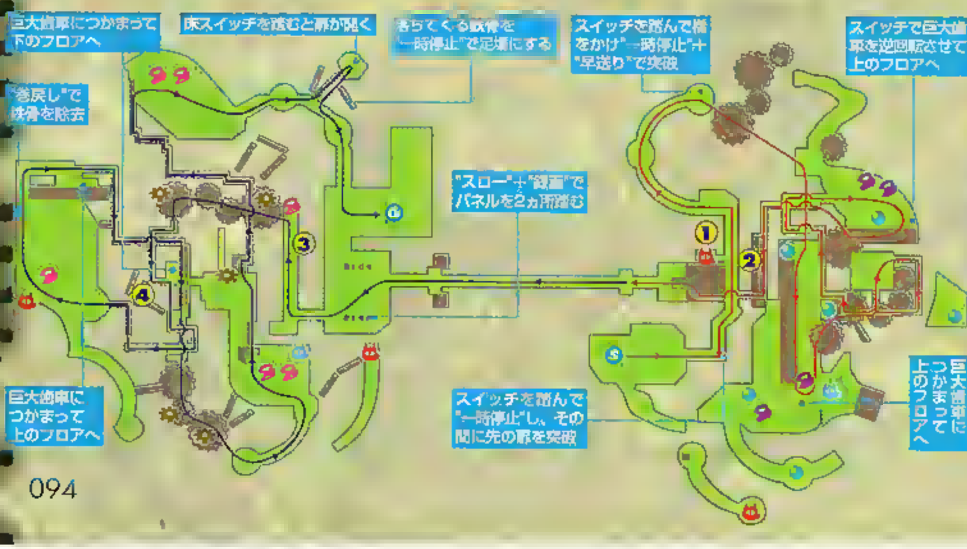
→わざと一時停止を敵に使わせるのがテクニックなのだ。

④ 落下する鉄骨を利用してショートカット!

4 の細い通路が続く場所では、一定時間ごとに空中から鉄骨が降ってくる。タイミングよく"一時停止"を発動すれば、停止した鉄骨を足場として利用し、短い距離ではあるがショートカットすることができる。落下死の危険性を少しでも減らしたい人は利用しよう。

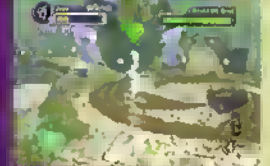


↑このくらいの高さで止めると乗り移りやすい。



BOSS お腹の中から攻撃せよ!

ボスのタイムバリアをはがすと"録画"の結晶をバラまくので、まずは回収。フォークに引き寄せられたら、"録画"を発動してから飲み込まれよう。胃の中にある突起を攻撃すれば、弱点のコアが胸の表面に出現するぞ。



↑コアが出現したら、あとはただ攻撃あるのみ!

時間操作の新たな活用法 "コンボ"はこう使おう!

ふたつの時間操作を同時に発動するという新技"コンボ"の使用例を紹介しよう。コンボを使うには、掃除機に"コンボカートリッジ"を装備しておく必要があることを忘れずに!



⬆"コンボカートリッジ"は、ラウンド4のランク試験後、ショップの店頭に並ぶのだ。

一時停止+早送り

自分以外の時を止め、さらに自分だけ通常よりも2倍の速さで移動できるコンボ。ラウンド4のミッション1にある、"スイッチを踏んでから一定時間内に、遠くの橋を渡らなければいけないトラップ"で使用する。長い距離を短時間で移動したい場合などに重宝する組み合わせだ。



⬆このコンボは、黄色いリングをくぐったり、高くジャンプしたいときにも役立つぞ。

スロー+録画

自分以外の時をスローにした状態で"録画"を行うコンボ。ラウンド4のミッション2序盤、"スロー"で攻略するパネルスイッチのトラップを、ふたつ同時にこなさなければならない場面で使用する。単体で"録画"を使用したときに比べて、録画時間が2倍になるというメリットもある。



⬆単体で"録画"を使う場面は少ないため、活用できる場面は意外に少ないかも?

スロー+一時停止

"スロー"と"一時停止"を同時に発動することで、時を止めていられる時間を2倍に延ばすコンボだ。ラウンド4にある、乗ると落ちる鉄骨が連続する場所など、長く時間を止めたいときに使っていこう。

スロー+早送り

周囲の時の流れをスローにしつつ、自分は2倍の早さで移動できるコンボ。効果時間が通常の早送りに比べて2倍になるので、長時間、早送りを発動させたい局面で役立つ。

巻戻し+早送り

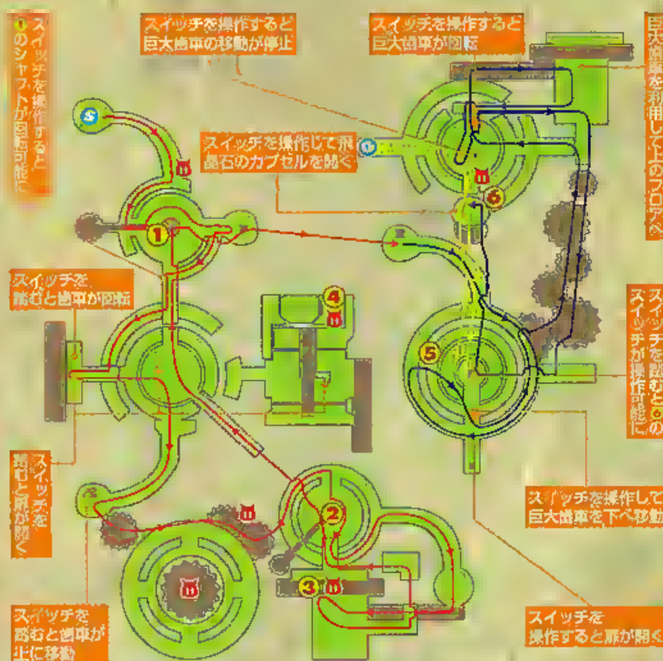
周囲の時間を巻戻しつつ、自分は2倍の速度で移動できるコンボ。"巻戻し"が必要なタイムバリアモンスターが多くいる場所で使うと便利だが、それ以外は利用頻度は少なめ。

タムタム団モード ROUND4 天空島

MISSION

風車を破壊するか、歯車をずらして風車の回転を止め、風を止めろ!	オタカラ(飛晶石)をゲットせよ!	オタカラを持ってタムタムバイクで脱出しろ!	スイーパーチームを粉砕しレーザーガンを奪いとれ!

タイムスイーパーモードのROUND4クリアー後、ランク試験に合格すると選択できるようになる。ミッション1は、砲台で風車を破壊する方法がラクなのでオススメ。このラウンドクリアー後、さらにふたつのエクストラミッションに連続で挑むことになる。準備をしっかり整えることが大切だ。長期戦になるので、時間に余裕があるときにチャレンジしよう。



難関ポイント重点攻略

①② シャフトを回転させろ!

1と2のシャフトを回転させると、上部についている足場も連動して動く。回す角度によって進める場所が変化するぞ。クリアー目的の場合は、めいっぱい左回転させればオーケー。



⬆上を見ながら回転量を調整しよう。

③ 手すりに"乗って"メダルをゲット!

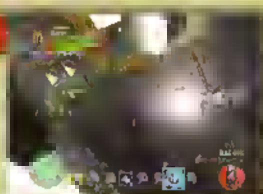
3のメダルは巨大歯車の上空にある。ゲットするにはいくつか方法があるが、巨大歯車の手すりの上に乗って移動し、いちばん高い場所でジャンプして取る方法が比較的ラクだ。



⬆写真の位置で2段ジャンプだ!

④ メダルのついでに風車を止めろ!

4のメダルをゲットしたあとは必ず風車の動力部を通るため、このメダルを狙うときは歯車をずらすクリアー方法が効率的。歯車は、時間停止中に後ろから押せばずらすことができる。



⬆ゲット後は動力部にダイブ!

⑤ ロケット花火で敵の目を引きつけろ!

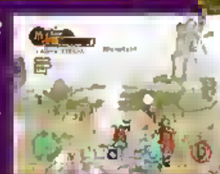
付近にあるロケット花火を5の部屋に投げ込むと、中にいる多数のスイーパーはしばらく花火に気を取られる。そのスキにコッソリ侵入し、す速くスイッチを操作しよう。



⬆爆発した場所にネコが集まるぞ。

チームバトル バリアをはがせ!

いままでのチームバトルとは異なり、相手がタイムバリアをまとっているので、まずは"タイムグレネード"でバリアをはがす必要がある。そのあと遠距離から狙い撃ちしよう。



⬆バリアをはがすことが何よりも急務だ。

スタート　ゴール　ネコメダル　2Pモード専用ネコメダル　ブタメダル　タイムスフィア　かみ合ってない歯車
タイムバリアモンスター(MISSION1)　タイムバリアモンスター(MISSION2)　各MISSIONのオススメルート：MISSION1　MISSION2　MISSION3

エクストラミッションを完遂せよ！

ROUND4クリアー後、特別なミッションがふたつ連続で待ちかまえている。このミッションの途中で終了すると、タムタム団モードのROUND4からやり直しになってしまうので、一気にクリアーする必要があるぞ。ヒミツのメダルも両ミッションに5つずつ用意されているので、メダルコンプリートを狙う人は取り忘れのないように。ステージのボリュームが短めなぶん、登場する体力回復アイテムも少ない。戦闘は必要最低限に抑えよう。



➡回復アイテムはほとんど出現しない。

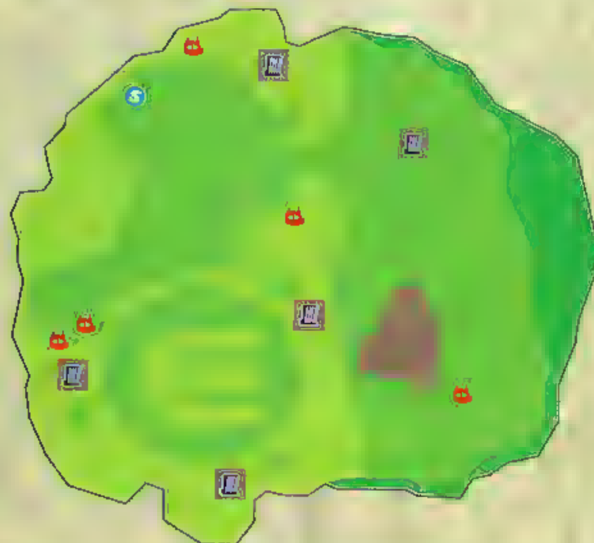


⬆ほかのラウンドよりも、メダルは比較的簡単に集められるはず。

タイムスイーパーモード

とらわれた仲間をすみやかに救出せよ！

オリに捕らわれたスイーパーを5人救出することが目的。フィールドにガラクタがまったくないので、掃除機による攻撃は不可能だ。



ポイント攻略1 ハンマーを入手せよ！

ガラクタが登場しないこのミッションでは、ハンマーが唯一の武器となる。スタート地点の左にある木箱に入っているので最初に入手しておこう。





⬅オリは、上部のカギをハンマーで壊せば開くぞ。

ポイント攻略2 タムタム団は回避すべし

タムタム団を攻撃すると反撃を受けてしまう確率が高いため、安易に戦闘を仕掛けないように。倒したい場合は、1発で海に落とすように攻撃しよう。



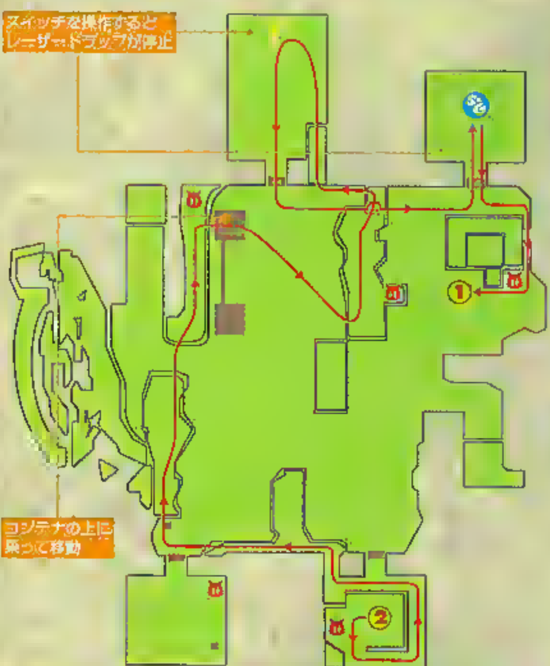


⬅なるべく視界に入らないように移動するのだ。

タムタム団モード

タイムファクトリーからクリスタルを盗みだせ！

ステージにあるオタカラをゲットし、ゴールまで持ち帰ることが目的。前出のエクストラミッションより、ボリュームはかなりあるぞ。



ポイント攻略1 いきなり見張りがいるぞ

スタート地点の部屋のすぐ外では、ガードスイーパーが見張っている。そのまま外に出ると発見されるので、まずはこいつを倒してしまおう。



⬅部屋の中から外にいるガードを狙い撃ちすべし。

ポイント攻略2 カートに隠れて移動しよう

1のカートの中に入ると、2まで自動的に移動する。移動後は、ガードスイーパーが部屋の外に出るまで待ってから移動するようにしよう。すぐに動くとスイーパーに発見されるぞ。





⬆この画面になるまで我慢！

ポイント攻略3 おつぎはコンテナに乗って移動

マップ中央付近には、ROUND1にあったようなコンテナが設置されている。この箱の上に乗って移動すれば、マップ中央にある壁の上へ移り、渡ることができるのだ。



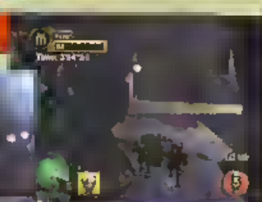


⬆降りたあとは北へ向かおう。

ポイント攻略4 最後はデコイに頼れ！

オタカラを取ると、スイーパーが増えてさらに警備が厳しくなる。ゴールはすぐ先なので、体力が多い場合は強引に突破するのもいい。体力が少ない場合は、デコイを使って敵の攻撃をそらして脱出しよう。



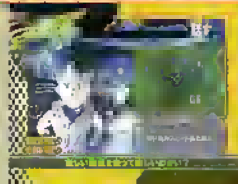


⬆逃げながらデコイを使うだけで、大幅にラクになるぞ。

スタート&ゴール　スタート　ゴール　ネコメダル　ブタメダル　オリ　ビッグクリスタル　各MISSIONのオススメルート：→ MISSION

冒険がラクになる登場武器を一覧で解説！

ここでは、ゲームクリアーまでに登場するすべての武器の能力と、出現するための条件をまとめてみた。ぜひプレイの参考にしてほしい。タイムスイーパーモードは、基本的にレベルの高い掃除機を購入していけばオーケー。強いて言えば、吸引速度が早いものがオススメだ。タムタム団モードは、残弾数が多い武器と、威力が高い武器をひとつずつ装備しておけば、どのような局面でも比較的有利に戦えるだろう。



➡一部の武器はミニゲームをクリアーしないと購入できない。



➡味方と話せば新武器が入荷するぞ。

タイムスイーパー

外見で選んでみるのもおもしろいかも?

名称	レベル	金額(G)	ダメージ	最大時間操作数	最大ガラクタ数	出現条件	備考
TS-2000	1	400	1	2	10	R1クリアー後	初期装備
TS-2100	1	600	1	2	10	R1クリアー後	TS-2000のバリエーション
TS-1000	1	800	1	2	10	R1クリアー後ミニゲームをクリアー	ブリンクスのビンテージ仕様
TS-3000 S	2	1600	2	4	15	R2クリアー後	吸引速度強化
TS-3000 F	2	1200	2	4	15	R2クリアー後ミニゲームをクリアー	弾に当たったエネミーが燃焼。武器2専用
TS-3000 I	2	1500	0	4	15	R2クリアー後ミニゲームをクリアー	弾に当たったエネミーが5秒氷結。消火機能あり。武器2専用
TS-4000	2	1500	2	4	15	R3クリアー後	——
TS-5000 W	2	2000	1	4	15	R3クリアー後ミニゲームをクリアー	ガラクタを2発同時に発射。弾のスピードが速い
TS-SAKAN A	2	2000	2	4	15	R4クリアー後	弾のスピードが速い
TS-16000	3	3000	3	5	20	R4クリアー後	弾のスピードが速い
TS-5000 X	2	2000	2	4	15	R4クリアー後ミニゲームをクリアー	吸引速度が速い。ブリンクス仕様
TS-16000 S	3	3500	3	5	20	R5クリアー後ミニゲームをクリアー	吸引速度、弾丸のスピードともに速い

タムタム団

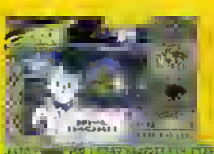
タイムスイーパーよりもかなりバリエーションが豊か。好みの武器を見つけ出そう。

名称	装備時型番	金額(G)	ダメージ	装弾数	連射数	サイレンサー装備	出現条件	備考
パチンコ	Slingshot	100	0	10	1	○	チームエディット後	3発当てると相手が眠る
バット	Grand Slam	150	4	1	1	×	チームエディット後ミニゲームをクリアー	リーダー専用、武器2専用
PiG-38	PiG-38	200	1	12	1	○	R2へのランク試験後	——
TON16A	TON16A	600	約0.5	24	3	○	R2へのランク試験後	——
MaG-420	MaG-420	800	約0.7	24	24	○	R2クリアー後ミニゲームをクリアー	——
水鉄砲	Watershot	250	0	20	1	×	R2クリアー後	一部の炎を消せる
地雷	Mina	500	約3.5	10	1	×	R2クリアー後	リーダー専用、武器2専用
ロケット花火	Firework	500	2	12	1	×	R2クリアー後	武器2専用
ショットガン	Shotgun	2000	約0.5	12	1	×	R2クリアー後	——
便所スリッパ	Slipper	30	約0.5	1	1	×	R2クリアー後ミニゲームをクリアー	リーダー専用、武器2専用
グレネードランチャー	Grenade launcher	1000	1	8	1	×	R3クリアー後	——
BAZ-006	BAZ-006	1500	4	8	1	×	R3クリアー後	——
クロスボウ	Crossbow	1500	即死	2	1	×	R3クリアー後	——
FP-40Flame	FP-40Flame	3000	1	50	1	×	R3クリアー後	リーダー専用
ハンマー	Hammer	250	2	1	1	×	R3クリアー後ミニゲームをクリアー	リーダー専用、武器2専用
リモートボム	Remote Mine	1000	3	10	1	×	R4クリアー後	リーダー専用、武器2専用
スナイパーライフル	Winterfield	3000	2	12	1	○	R4クリアー後	頭に当てると一撃必殺
G300 RAY	G300 RAY	4500	2	20	1	×	R4クリアー後ミニゲームをクリアー	貫通弾を発射
TVM-3	TVM-3	3500	4	8	1	×	全クリアー後	VS.モード専用
SAM-440	SAM-440	4000	2	8	1	×	全クリアー後	VS.モード専用、リーダー専用
衛星タライ	Heavy Tub	5000	5	2	1	×	全クリアー後	VS.モード専用、リーダー専用

※"ダメージ"はVS.モードで計測し、1回の攻撃で減った目盛り数をダメージ値として算出

新コスチュームで気分をリフレッシュ！

キャラクターの外見を変えるコスチューム。性能には影響を与えないが、プレイヤーの気分転換にはもってこい!? いろいろ着替えてみよう！



➡「○○セット」というコスチュームは、全身の外見が大きく変わるアイテムだ。

クリスマスセット

金額：1000G
出現条件：R4クリアー後出現するミニゲームをクリアー



もう時期は過ぎてしまったけど、サンタクロースに変身できる。カワイイ系のコスチューム。

⬅敵へのプレゼントはやはりガラクタ!?

タイガーセット

金額：700G
出現条件：R3クリアー



トラに変身できる。高級感あふれるコスチューム。バブルっぽいオネーサンに大人気!?

⬅顔の模様もトラっぽく変わるのだ。

レザーセット

金額：800G
出現条件：R1クリアー



黒でビシっとキメた、シブいセット。気分は一瞬でロックンローラー。反骨精神満載！

⬅ほかと異なり、パンツを変更できるぞ。

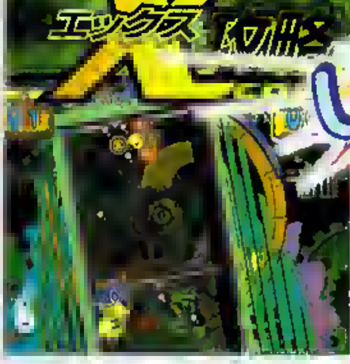
野球セット

金額：800G
出現条件：R3クリアー



数あるユニフォームの中でも、かなりの異彩を放ってます。目指すはやっぱりホームラン！

⬅武器をバットにすればさらに完ぺき！



ULTRA PUZZLE BOBBLE ウルトラパズルボブル

発射台を操ってバブルを思いのままに飛ばそう!

飛ばす角度を読めるようになってくれば、ますます楽しくなってくる!　まずはいろんなフィールドにトライ!

	ウルトラパズルボブル		アクションパズルゲーム
	タイトー		タイトー
	発売中(1月27日)		5040円(税込)
	―		
	DP　DL　VC　SR		全年齢
	13ブロック以上		

基本編　ピンチのときほど冷静に!　バブルの軌道を見定めよ!

まずは狙った場所にバブルを飛ばせるようになることが、初心者の課題。おそらく最初につまずくのが、発射台から一直線では到達しない場所に、壁の反射を利用してバブルを飛ばすことだろう。バブルの反射はビリヤードと同じ要領で、フィールドの壁に進入する角度と同じ角度で跳ね返ると頭に入れておこう。また、最初のラウンドおよびコンティニュー後の1ラウンド目では、バブルの飛ぶ方向を示すガイドが破線で表示される。これをじっくりと何度も見て、感覚をつかんでいくのもいい。



←まずはこれくらいから狙いの精度を磨いていこう。

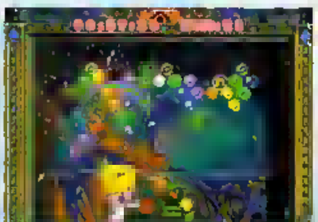


←さきのラウンドに進むとこんな場面も増えてくる。

応用編　より効率的にフィールド上からバブルを消すために

応用①ちぎり　～直接消さずに切り離す～

ひとり用のモードの場合、バブルは支点にくっついてフィールドに存在している。支点とくっついたバブルのつながりを断てば、支えを失ったバブルはちぎれて落ちて消える。まとめて大量のバブルを消すことも可能だ。



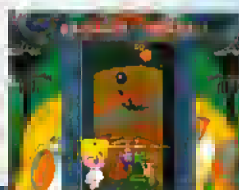
↑支点とのつながりを断ってまとめてちぎれば、ちまちま消すより時間短縮となる。



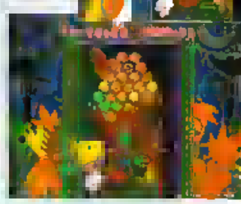
↑バーサスゲームに支点はないが、ちぎることが重要。相手に攻撃を加えるのだ。

応用②捨て玉　～いらないバブルの処理方法～

発射台に準備されたバブルと同色のバブルがフィールドにない、もしくはどう撃ってもバブルに接着する状況で、接着する範囲に同色のバブルがないときはどうするか?　フィールド上のバブルに接着しない角度で壁に飛ばし、フィールドの下へ捨てる。必要のない色のバブルが出たら、この方法で捨てるのが最善策。どこに飛ばしてもバブルに接着してしまう場合は、あとでちぎりやすい場所にくっつけておくしかないが、つぎに撃てるバブルの色も考えて接着位置を決めること。



→バブルにくっつかない角度で、壁に向かって捨てればオッケー。



←捨てたい青をちぎりやすい緑に接着させた。緑を消せばいい。

応用③連鎖　～対戦時の必須テクニック～

バーサスチャレンジモードでは、右に挙げた条件でバブルの連鎖が起こる。バーサスゲームでは、ちぎったバブルの数によって相手フィールドに邪魔なバブルを送り込む攻撃力が変わるため、バブルが連鎖を起こしてさらにバブルをちぎれば当然攻撃力が増す。また、バブルを消した数で競い合うカウントゲームでは、うまく連鎖を起こすことで一発逆転勝利も不可能ではない。

連鎖が発生する条件

- ●同色でふたつ以上くっついているバブルがある
- ●そのまわりにバブルひとつ以上の通り道がある

Example 連鎖の作りかた

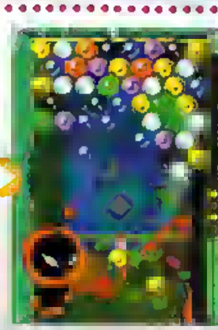
簡単に連鎖を作るには、バブルは詰めて置かず、同色のバブルをふたつ並べたものをフィールドの左右に分けてぶら下げていく。片方をちぎって連鎖を始め、もう片方はそれによって消えるほうとする。臨機応変でどちらかをちぎって連鎖をスタートさせよう。



←簡単な連鎖の基本形。ここでは、左に逆なったバブルをちぎって連鎖を起こし、右に出っ張ったバブルが消える。だがこれでは、相手を追い込むには威力不足。



←そこで左右にもっとバブルをぶら下げてから、ひとつ目の連鎖をスタート。濃い紫のバブルが消えると、緑2つと白、青のバブルがちぎれるのが分かるはず。



←ちぎれた青と白が、ふたつ並んだ同色バブルを直撃。ふたつずつ並べて仕込んでおくことで、それがさらなる起爆剤となることがおわかりいただけるだろう。

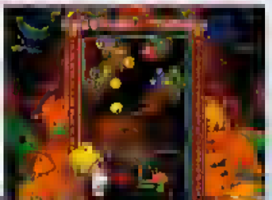
活用編 バブルの達人になって消去を効率アップ!

色とりどりのノーマルバブルに加えて、さまざまな特殊効果を持つバブルが登場する。うまく使えば、ひとりでチャレンジモード、バーサスモードにかかわらず、展開を楽にしてくれるハズ。どんな効果を持つのかは簡単にわかるけど、その使いかたは本当に効果的デスカ? ここでちょっと考えてみよう。

フィールド上の特殊なバブルの利用法

複数のレインボーバブルの固まりをノーマルバブルに変化させるときは、できるだけ同じ色に変化させる。うまく3つを同色に変えることができれば、変化したとたんに3つそろって消えることになって効率がいい。上の写真のレインボーバブルは、3つとも黄色にして消そうとしている瞬間だ。

スターバブルを消すときは、支柱に接着しているノーマルバブルが1色だけなら迷わずこれを消してクリアー。そのほかの場合は、フィールド上を見渡して邪魔になっている色や、消すのに手間がかかりそうなバブルを消そう。



➡レインボーバブルを3つとも黄色に変えよう。



➡この場合、狙うは支柱に接着した青バブル。

特殊なバブルを飛ばすならココを狙え

ボムバブルやメタルバブルは、フィールド上のバブルに直接飛ばすことで、そのバブルを消すことができる。そこで、フィールド上のバブルがデッドラインに近づいてきてピンチの場合は、デッドラインにいちばん近いバブルを狙って消すのがセオリーだ。ただしそれが同色ふたつ並んだバブルの場合、ふたつとも同時に消せるなら消してもいいが、ひとつ残るようなら消さないほうが安全。ピンチではないなら、支点と接着したバブルを減らす、もしくはその近道を邪魔するバブルを消そう。



➡せっかくふたつ並んだ白を消してしまうのは得策ではないぞ!



➡支点からバブルを切り離すチャンス到来。しっかり狙おう。

バブルの種類　特徴を利用して効果的に消そう

ノーマルバブル NORMAL BUBBLE



同色のバブルを3つ以上くっつければ消える、ごくふつうのバブル。効率のいい消しかたは、基本編や応用編にあるとおり。ひとり用では、さきのラウンドへ進むと色数が最大8色まで登場する。

レインボーバブル RAINBOW BUBBLE



レインボーバブルは、接触しているノーマルバブルが消えると、消えたバブルと同じ色のノーマルバブルに変化する。この特徴を利用して、自分で狙った色に変えることができる。

スターバブル STAR BUBBLE



スターバブルに、発射したノーマルバブルをぶつける(逆も同じ)と、フィールド上の同色のノーマルバブルがすべて消える。消したい色のバブルが発射台にセットされたら慎重に発射するべし。

ボムバブル BOM BUBBLE



ボムバブルを発射して、接触したバブルを破壊して消すことができる。ノーマルバブルにとどまらず、特殊なバブルや、おじゃまブロックも破壊の対象となり、消えないのは支点のみ。

メタルバブル METAL BUBBLE



バブルに接着することなくバブルを消しながら突き抜けていき、おじゃまブロックや支点ブロック、壁に接触すると消える。おじゃまブロックの少ないフィールドだと大きな威力を発揮する。

ブラインドバブル BLIND BUBBLE



1Pチャレンジモードのブラインドゲームに登場するバブル。バブルをぶつけるとノーマルバブルに変化して、隠れていた色が判明する。隠れた色を予測しながらバブルを当てていく。

ブロックの種類　バブルを消すのに邪魔な存在

支点ブロック FULCRUM BLOCK



フィールド上のバブルを支えているブロック。消す手段は、くっついているバブルをすべて消すこと。フィールド上にひとつとは限らず、すべての支点ブロックが消えればラウンドクリアー。

おじゃまブロック OJYAMA BLOCK



バブルにくっついているブロックで、支点からのつながりを失うと、バブルと同じく落ちて消える。ボムバブルをくっつけて消すことができるが、メタルバブルでは消えない。

実戦編 VS CHALLENGE 対戦ワンポイントアドバイス

バーサスチャレンジモードでのバブルの置きかたについて見ていこう。漫然と消しているだけでは相手に勝つことは難しい。バーサスゲームではCPUを相手に各キャラの攻撃を把握したら、Xbox Liveにデビューしよう!

VS GAME　バーサス ゲーム

ちぎった数だけ相手フィールドにバブルやおじゃまブロックを送ることができる。バブルの積みかたは、平らに積まずにちぎれる部分を作り、デコボコに積んでいこう。ただし、相手キャラが下から攻撃を送ってくるタイプの場合、ちぎりを狙って下まで無理に積まないように気をつける。せっかくちぎれる形でバブルを積んでも、下からバブルやブロックが飛んできたら形を崩される。上から送ってくるタイプならその心配はないので、多少無理しても攻撃力重視でちぎりを作ろう。



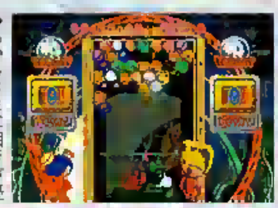
➡相手が上から攻撃してくるタイプなら、ねばってここから反撃。



➡下から攻撃する相手なら、下まで積みすぎないように反撃。

COLOR GAME　カラー ゲーム

バブルを飛ばすまえに、つぎのバブルの色を見て相手のつぎの手を考えることが大事。たとえば写真では、白をふたつ並べようとしているが、これだとつぎに相手のターンで白がそろってしまうのは明白だ。こんな場合は、関係ない場所にバブルを飛ばして様子を見るべし。



➡あからさまに相手が優位になる状況を作らない。

COUNT GAME　カウント ゲーム



➡連鎖が起これば、どんどんカウント数が上がる。

カラーゲームと同じく、相手のつぎの手を考えながらバブルを置いていく。連鎖によって一発逆転大勝利を狙えるので、つねに連鎖を起こせる部分がないかチェックして、相手よりさきに取るように。相手が連鎖しそうなときは、邪魔なバブルを投げて阻止していこう。

世界の優良蔵出しソフトをとくと味わえ!!

ワーコレGARAGE ガレージ

どんな"伝説"にだって攻略法は存在する！というわけで、体現してみました。

What'sワーコレ
正式名称World Collection。海外ゲームをセレクトし、一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

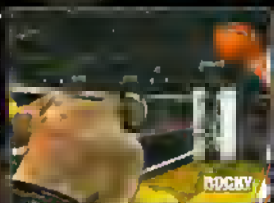
ロッキー流ボクシング術の基本をたたき込め!!

ROCKY LEGENDS

豪腕と気迫だけでは勝ち進めないゲーム版『ロッキー』。まずは、基本的な試合の運びかたをマスターするべし。

SPEC S sport
ロッキー：レジェンド
Ubisoft［販売元：マイクロソフト］
発売中（1月27日）
HDTV（D2）、5.1ch
非対応
8ブロック
スポーツ（ボクシング）
Venom
5040円［税込］
15歳以上対象

「わーい、ロッキーのゲーム！」と始めたはいいが、キャリアモード（トレーニングでパラメータを上昇させながら勝ち上がっていくモード）のひとり目の相手にさえあっさり負けてしまう……そんなプレイヤーはけっこう多いはず。テンポよく攻撃ボタンを押してるだけで勝てるほど、本作は甘いゲームではないのだ。そんなわけで今回は、基本中の基本ともいえる戦術テクニックを重点的に紹介。これさえ身につければ、ノービス（やさしい難易度）のキャリアモードなら、あっという間にひとケタ台ランカーになれるはずだ！


➡ちょっとの工夫でおもしろいようにKO勝利が！

防御 キッチリかわしてから反撃！

防御はさき読みして行動

CPU操作のキャラは、一気に攻撃を仕掛けるときと、防御に徹するときの波がはっきりしている。攻撃モードのときは無理に出鼻をくじこうとせず、最初の一発が飛んでくる間合いに入ったら、まずはガード。実行が早過ぎるとコンボラッシュの最後の一発をもらう危険があり、遅過ぎると反撃のチャンスを逸する。ベストタイミングを覚えよう。


⬆一連のブロッキング動作の基本となる左トリガは、しっかり引き続けるように！

足を使えば反撃もしやすい

ロープ際に追い詰められた状態でラッシュを凌ぐのはリスクが大きい。このような場合は、左右のトリガを同時に引きながら方向スティックを押すことでできるステップ移動で、早めに逃げるべし。また、ステップ移動は相手がパンチモーションに入った直後に実行することで、ガラ空きのサイドから一気に反撃する足掛かりとなるぞ。


⬆早めのステップ移動で回り込む際は、相手の利き腕側に移動すれば、潰されにくい。

攻略マメ知識

●相手にブロッキングされたとき、すかさず上下逆方向へのパンチを出すと、ヒットさせやすい。
●"FURY"モード時は、スーパーパンチの入力タイミングも若干早くなる。
●キャリアモードでのパワーアップは、スピード、スタミナ中心で行うと勝ち上がりやすくなる。

攻撃 ラッシュの機会を逃すな

ファーストパンチは控えめに

接近したらすぐ攻撃したくなる気持ちをグッとこらえられるかが、攻撃のポイント。相手に先手を打たせ、それをやり過ごしてからどう反撃するかに賭けよう。防御の中には、特定の防御動作をしたあとにすかさずパンチを出すコマンドがある。攻撃の間合いに入ったらとりあえずこれらのコマンドを実行するだけでも、だいぶ違ってくるハズ。


⬆オススメは左右トリガ同時引き＋パンチボタン。テンポをずらして反撃できるのが強み。

コンボは上下の打ち分けで

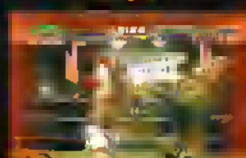
ジャブ→ジャブ→ストレートなどのコンビネーションパンチで相手のダメージを蓄積させるのはボクシングのセオリーだが、これらを上下（頭／ボディ）の打ち分けなしにくり出していると、あっさり見切られてしまう。最初の数発をガードされても、フィニッシュブローを上下の逆方向に放つことで、確実にダメージを与えられる。ダメージはボディ攻撃のほうが大きいので、上→下の流れを基本にしたい。


➡単調な攻めはすぐ読まれる。テンポよく打ち分けよう。

必殺技 スーパーパンチはひと呼吸置いてから

当たれば大ダメージ必至のスーパーパンチ。好きなタイミングで出せればこれほど心強いものはないけど、"右トリガを"少し"引いて、対応するパンチボタン"という入力判定が、なかなかに微妙。右トリガを離し、ほんの一瞬"間"を置いてからパンチ……の感覚を身につけるのがコツだ。

実際に発動するタイミングとしては、連打を浴びて一時的にグロッキー状態になったときのダメ押しや、相手が近づいてくるときに先行入力し、出鼻をくじくのが基本。


⬅入力のテンポを体に覚えこませよう。


⬆「X」マーク点滅時は積極的に狙え！

ザコ攻略

―― 超人気分を味わうためのストーリー詳細攻略! ――

X-MEN™ LEGENDS

謎解きよりも戦闘で苦労しがちな本作。先に進むための手順と併せて、ザコ&ボスの対処法もフォローするぞ。

タイトル	エックスメン:レジェンド	ジャンル	アクションRPG
発売元	Activision【販売元:マイクロソフト】	開発元	Raven Software
発売日	発売中(1月27日)	価格	5040円【税込】
対応機能	HDTV(D2, D4), 5.1ch		
	非対応	対象年齢	15歳以上対象
セーブ容量	49ブロック		

ミッション中、目的がわからずに行き詰まった際は、まずはマップ中に"X"アイコンが表示されているポイントに向かおう。その場所で"敵を倒す"、"人物・モノを発見する"、"ミュータントパワーを使う"などのアクションを起こせば、たいてい道は開かれる。その地点に接近すると、新たな目印が表示される場合もあるぞ。目についた物体の破壊、アイテム回収も怠りなく!

X-MEN選定&育成が生死を分ける!

ミッションによっては、進行上、特定のX-MENの能力が必要不可欠。とくにIce ManやStormなどは能力を求められる機会が多いので、優先してパーティーに組み込みたい。成長ポイントのふり分けは、こだわりがなければAutoでオーケーだ。



↑AI LevelはDefensive、AI Healは"<20%Health"にすると死ににくい。

Prologue ミュータント邂逅 X-Mansion

序盤はBlobの足あとを追って進んでいけば迷わないはず。Mystique戦はつねに背後を取るように動き、後方から攻撃して体力を削っていこう。Blob戦も基本は同じ。回復アイテムがなくなったらコンテナやドラム缶を壊して調達しよう。X-Mansionに着いたら住人に話しかけ、仲間を増やすべし。

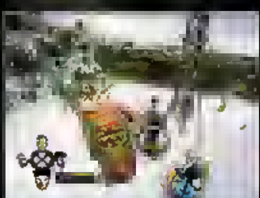
1st Mission 雪原基地潜入 Snowfall～VTOL Port

まずはロックされた扉を解除するため、点在する装置を破壊していく。マップ上のXアイコンを頼りに場所を特定しよう。崖はIce ManかJean Greyのミュータントパワーで橋をかければ渡れる。ふたりとも戦闘不能にならないよう注意が必要だ。

基地内は、パワー系のBeastやRogueがひとりいるとラク。進める道が見当たらないときは壁を攻撃して破せば、新たなルートが開けるぞ。

基地から再び外に出たら、戦闘向きのキャラ&Ice Manにパーティーを再編入。このあたりから敵が強くなってくるので、一気に突っ込むのは危険。"射程ギリギリからビーム攻撃→後ろにひく"のパターンで1～2匹ずつおびき寄せ、4人で集中攻撃しよう。

どのボス戦でも、操作キャラはWolverineがオススメ。仲間の飛び道具に合わせるようにミュータントパワーを当て、ダメージ倍増を狙うのだ。



↑2～3個壊すとつぎのマップへの道が開かれる。このパターンが3回続く。



↑破壊すべき物体が多いので、パワー系のX-MENをひとりは入れておきたい。



Boss1

↑砲塔の後ろに飛び乗り、ひたすら攻撃する。ホーミングミサイルがきたら戦車から離れよう。



Boss2

↑食らうと痛い全方位の近距離攻撃は、周囲が赤く光る予兆がある。ジャンプしてかわせ!



Boss3

↑飛行機に乗られたら逃げられないよう速攻で破壊。スロー攻撃は落ちついてジャンプで回避。

Inter Mission Danger Room

Magma単独でDanger roomのロボットを破壊していく。1対1なら問題なく倒せるが、複数相手だと敵の飛び道具をかわすのは困難。前述の遠距離攻撃で誘い出せない場合は接近して投げ、敵ロボットの一団から引き離そう。タイマンの状態を作り出せば、あとはボタン連打だけで余裕で勝てる。ラストにはやや強めのボス的なロボットも出現するが、基本は同じ。"投げでダウン→打撃のくり返し"でオーケーだ。



↑壁に叩きつければダメージを与えられて一石二鳥。

2nd Mission ガンビット救出 Orbital Tunnel～Steam Works

謎解きで詰まる可能性があるのは、ミュータントパワーを使う場面。Cyclopsのミュータントパワーなど、ビーム系の攻撃をヒットさせればオーケーだ。それよりもキツイのは戦闘。理想は1体ずつ誘い出して倒す戦法だが、乱戦になりがち。その際は"ローブをまとった敵→ナイフ使い→パワー型"の順で敵を倒そう。パワー型の敵には、Wolverineの攻撃は効果が薄い。CyclopsやStormに操作キャラを切り替え、ミュータントパワー中心の攻撃で仕留めよう。



↑Cyclopsのミュータントパワーで解決。橋を作れるX-MENも必要。



↑乱戦時は仲間の回復まで手が回らないはず。AI Healは必ず設定。



↑パワー系のX-MENの攻撃は効かない。ビーム系の攻撃で体力を削るべし。



Boss

↑飛び道具をすべてかわすのは、ほぼ不可能。Wolverineでゴリ押せ!

3rd Mission センチネル襲撃 Maree Atlantic Ocean～Bridge

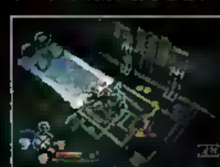
巨大船を襲撃したSentinelを全滅させるのが目的。Sentinelは"パワー系のX-MENで背後から接近→ミュータントパワーでのコンボ"を狙っていけば手早く倒せる。船内へ突入するには、マップに表示された場所を壊すことが必要。破壊後、クレーンに吊るされたコンテナの上に乗り、船体をぶち抜こう。船内では船員の救出が最終目標。時間制限があるのでマップを頼りに迅速に動くべし。橋を作れるIce Manは必須。Stormがいれば制限時間を増やせるぞ。



↑戦闘不能になりそうな場合、セーブポイントでのキャラチェンジが有効だ。



↑クレーンの支えを攻撃して破壊。パワー系のX-MENを使うと効率アップ。



↑橋を作れるX-MENは大事に。彼らがいないとすべての船員を助けられないぞ。



↑Stormの能力で穴を塞ぐとタイムが加算される。ぜひ連れていこう。

選択肢総あたりでスカウティング

意外と迷いがちなのがX-Mansionでの行動。それなりの英語力とX-MEN知識がないと、目的の把握自体が難しいことも。"ミッション"を進めるだけならProfessor Xに話しかけ、地球儀のまえで出る選択肢を総あたり([illegible])で読み進めれば何とかなる。かといってX-Mansionの住人と会話しないと大損。RogueやNightcrawlerは話しかけないと仲間にならない。会話も"総あたり"で問題ないので、積極的に会話しよう!



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲームMANIAX

Vol.28

新たな一年の幕開け、心機一転で新しいゲームを体験したいと思っているそこのキミ！　今年も味のある海外ゲーム、紹介しますぜ！

海外タイトル新着情報

今回は、いま流行の"両手持ち"ゲーム特集！ 切れ味鋭い刀を両手に1本ずつ持てばアラ不思議、さらにたっぷり斬り放題！ クルマのハンドルや猟銃も、両手でしっかり持って扱うのが基本だ。……年明け早々、強引な前フリだけど、海外ゲームMANIAXは今年もこんな感じでつっ走ってくぞ！

そのほかの新作タイトル（1月18日現在）

- ●Mercenaries（発売：LucasArts　開発：Pandemic Studios）
- ●Tork: Prehistoric Punk（発売：Ubisoft　開発：Tiwak）
- ●The Punisher（発売：THQ　開発：Volition Inc.）
- ●Oddworld Stranger's Wrath（発売：Electronic Arts　開発：Oddworld ※1月25日発売予定）
- ●Playboy: The Mansion（発売：Arush Entertainment　開発：Cyberlore Studios ※1月25日発売予定）



プリンス オブ ペルシャ：ウォーリア ウィズイン

Prince of Persia: Warrior Within

発売・開発：Ubisoft　リージョンフリー　アジア版

伝説の王子、またもや華麗に復活！

名作トラップアクション『Prince of Persia』シリーズ最新作。舞台は前作『Prince of Persia: The Sands of Time』から数年後。ちょっぴりワイルドさを増した主人公"プリンス"が、かけられた呪いを解くべく、"時間の砂"の謎に挑むのだ！





←前作で好評だった、10秒ほど時間を巻き戻せる特殊能力も健在。



↑←シリーズ伝統の滑らかなアクションをくり出し、数々のトラップを突破するのだ！

さらにアクロバティックになったアクションを楽しめ！

二刀流の新採用により、戦闘アクションが大幅にパワーアップ！　初代からは考えられないほどの多彩な攻撃アクションが楽しめるのだ。斧やメイスなど登場武器も多種多様！





←倒した敵の武器を奪って左手に装備！　さらに激しいアクションが可能に。



↑←トドメを刺す瞬間は、スローモーションの演出なども登場する。

Liveでスコアアタック！

Xbox Liveではスコアアタックやタイムアタックを展開中。世界1位を目指すのだ！　また、ダウンロードコンテンツも配信予定とのことだ。



←世界中のプリンスたちと、スコアを競い合うことができるぞ。

コリン マクレ ラリー 2005

Colin McRae Rally 2005

発売・開発：Codemasters　アジア版

ラリーゲームの代名詞に最新作が登場！

美しいグラフィックとリアルさを追求した挙動で、多くのラリーファンをうならせ続けている『Colin McRae Rally』シリーズ最新作。ランエボⅦやセリカGT-FOURなど、登場車種は全部で30種類以上。Xbox Liveでは最大8人で対戦可能なのだ。





←クラッシュしたときの壊れかたもリアル。



↑←いちばんの魅力はグラフィック。歴代の名車が美しく蘇る！

カベラズ ビッグ ゲーム ハンター 2005 アドベンチャーズ

Cabela's Big Game Hunter 2005 Adventures

発売：Activision Value

野生のアニマルをレッツゴーハンティン！

日本ではまずお目にかかれない、狩猟をテーマにしたゲームのシリーズ最新作。北アメリカ以北の80以上のエリアで、クマやビッグホーンなどの動物を狩りまくることが目的だ。狩り場までは、バギーなどの乗り物で移動するといった遊びもアリ。

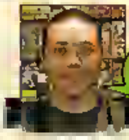




←なかなか姿を現さない、貴重動物を狙え！



↑←銃だけでなく弓も使用可能。気分はさながらロビン・フッド!?



メッセサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？ 拡張版

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
TEL:03-3255-3431
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

今月は土屋店長のコラムを拡大してお届け！ 2004年にカオス館で人気があったゲームは果たして!?

年末は、地方からコミケに参加される方の大半が秋葉原で遊んでいかれるようで、カオス館でもふだんとは異なる、初心者向けのゲームが多く売れたことが印象的ですね。また、お正月前後はアメリカでほとんどソフトがリリースされないため、少しまえのゲームに人気が集中していました。1月下旬ごろから『Playboy:The Mansion』などの新作が出始めるので、期待しています！（1月12日取材）



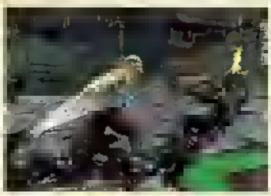
←残虐表現が激しい格闘アクション『Fight Club』。血しぶき飛びまくり。



←第二次世界大戦が舞台のFPS『Call of Duty:Finest Hour』。

昨年、人気を博した海外ゲームはコレでした！

2004年にカオス館で人気があったのは、ジャンル別で見ると、アクションとレース、FPS。英語がわからなくても楽しめるモノがよく売れました。タイトル別に見ていくと、おそらくいちばん売れたのは、大方の予想を裏切って『MechAssault』（アジア版）。ゲームではなく、別なコトを目的として購入される方が大半のようです。アングラ的なおもしろさもXboxの魅力でしょうか？



→『モーコン』最新作。Liveで対戦可能！



アクション系の人気高し！



↑お色気要素にノックダウン!? の『Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude』。



↑←昨秋から売れ続けている『Burnout 3: Takedown』。

カオス館2004年売れ筋海外版Xboxタイトル

タイトル	発売日	発売元	版	コメント
Tom Clancy's Ghost Recon 2	2004年11月	発売：Ubisoft	リージョンフリー	最近のロングセラー。入荷しても、すぐに売り切れます。
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	2004年10月	発売：Vivendi Universal	リージョンフリー	本誌で紹介された直後、問合せが殺到して大人気に（笑）
Mortal Kombat : Deception	2004年10月	発売：Midway	北米版	リージョン制限があるにもかかわらず、相当売れましたね。
Midway Arcade Treasures 2	2004年10月	発売：Midway	北米版	これもリージョン制限があるのに、かなりの人気でした。
Burnout 3: Takedown	2004年9月	発売：Electronic Arts	アジア版	PS2で日本版が出たあとでも、変わらぬ人気でした。
Fable	2004年9月	発売：Microsoft	アジア版	日本版のリリースを待てない方を中心として売れました。
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow	2004年8月	発売：Ubisoft	リージョンフリー	トム・クランシー関係は、どれも安定して人気がありますね。
Sudeki	2004年7月	発売：Microsoft	リージョンフリー	こちらもリリースまで待てない人がたくさんいたようです。
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	2004年4月	発売：Codemasters	アジア版	レースゲームの定番ですね。車種が多いのが人気の秘密？
Dungeons & Dragons Heroes	2003年9月	発売：Atari	リージョンフリー	2003年のソフトですが、定番ということで安定して売れます。
The Elder Scrolls III: Morrowind	2002年6月	発売：Bethesda Softworks	北米版	2002年のソフトですが、海外RPGの定番中の定番ということで。

注：発売日は北米版のものです

周辺機器はD端子ケーブルなど高画質系アイテムが人気！

一番人気は、「CYBER・D端子ケーブルHG」（サイバーガジェット）。ほかには、D端子の映像をパソコンモニターにそのまま表示できるトランスコーダー、「XSELECT-D4」（マイコンソフト）も人気がありました。Xbox最大の特徴である画像の美しさを、最大限に楽しみたい人が増えてきたようですね。

ご注意！ 北米版のXboxソフトは日本のXbox本体では動作しません。理論的には「リージョンフリー版やアジア版のXboxソフトは日本版のXbox本体でも動く」とされていますが、公式にはその動作は保証されていません。また、日本のマイクロソフトでは海外のXbox製品の初期不良や故障時の修理を受けつけていません。海外版のXbox本体やソフトの購入時には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ すべて自己責任でお願いいたします。

メーカープロファイル コードマスターズ Codemasters

イギリスにおける最古のゲームディベロッパーのひとつで、1986年に設立。初期は知る人ぞ知るグラフィカルパソコン"AMIGA"などで『Dizzy』シリーズなどをリリース後、コンシューマーに参入。『Micro Machines』シリーズがヒットする。日本では、それまでのFPSとは比較にならないほどリアリティーに富んだ『Operation Flashpoint』（開発：Bohemia Interactive Studio）の海外版大ヒットが記憶に新しい。『OFP』は2005年にXbox版がリリース予定。



↑リアルさがウリの『TOCA Race Driver 2』。一般車両だけでなく、大型トラックなど変わった車種で走れるのも魅力のひとつ。

海外ゲーム投稿団

●ここ最近、『Rainbow Six』や『DEAD OR ALIVE』など、ゲームの映画化発表が目立ちます。あの『Hitman』も映画化の噂がありますし。個人的には『GTAⅢ』を映画化してほしいんですが、あまりの残虐さにすぐ公開中止、なんてことがありそうでコワイ！

（北海道　タウンボール）

――『Wing Commander』や『スーパーマリオ』なんかの映画もあったしね……って、たとえが古過ぎですか？

ライアンのアメリカとプレイスタイル



Ryan Payton

いよいよ2月だ！ 今月、私の大好きな『ファントムダスト』（以下、PD）が北米で発売される。昨年の春から応援しているのですごく楽しみだけど、緊張もしている。

当初、残念なことに米マイクロソフト本社は北米での『PD』の発売を中止した。そのため同作のプロデューサーである二木さんをはじめ『PD』のチームは別の発売元を捜さなければならず、やっとマジェスコというパブリッシャーと契約して、北米発売が決まったのだ。なぜ、日本発売後から半年もかかったのか？ 大きな理由のひとつは、そのゲームバランスのようだ。対戦時、ほとんどの外国人は攻撃的に戦うが、日本人は消極的だったり、慎重にプレイする人が多くないですか？ 私自身、日本人とオンライン対戦していると、たまにイライラすることも！（Come on! Fight me!）『PD』の体験版で遊んだあるアメリカ人は、冗談で『タートルダスト』と言ったりしていた（強いプレイヤーは攻撃を受けると、ウミガメみたいに甲のスキルをよく使う）。アメリカ人と日本人のプレイスタイルはぜんぜん違う。そのどちらもが楽しめるゲームを開発することは大変なようだ。

先日、二木さんとお話ししたとき、私は北米で『PD』をたくさん売るために提案をした。アメリカ人がより楽しめるようにスキルを調整した、アップデート版のダウンロード配信をお願いしたのだ。

私は日本とアメリカの文化を比べるとき、なぜこのような違いが生じるのかとよく考える。アメリカ人はこれから先、いつになっても攻撃的にプレイするのだろうか？

米シアトル生まれのフリーライター。日本の冬はホンマに寒い！ コタツとストーブをずっと使うことにはまだ慣れない。日本は好きだけど、灯油はいつまで使うの!?

投稿募集！ 海外ゲームへの思い入れを大募集！ 熱血イラスト・はじめての海外ゲーム（思い出）・移植希望の声、素朴な疑問や質問など、何でも書いて送ってほしい。ただし、1通1ネタがきまり！ 採用者には、本誌Rboxの500ポイントを進呈するぞ。あて先は113ページの「海外ゲームMANIAX」係まで。

ウィリアム・ペイカン先生の Xbox Liveで使える 英会話講座 第11回

最近ますますXbox Liveユーザーが増えているとか……。そんなみんなにうってつけのタイトルが今回のテキスト(ゲーム)だよ。



講師紹介/Xbox事業本部・ゲームコンテンツグループ、アソシエイトアカウントマネージャ。最近第二子が誕生して(男の子!)幸せいっぱいとか。

今月のタイトル

『メック アサルト 2:ローンウルフ』

ウィリアム:今号は、『Halo 2 (ヘイロー2)』でオンライン対戦の楽しさを知ったユーザーに、さらに楽しんでほしいタイトルを紹介しよう。
生徒:『メック アサルト 2:ローンウルフ』ですね。僕はメカモノが好きなので、前作はけっこう楽しみましたよ。
ウィリアム:「2」ではいろんなメックに乗ることができて、戦略性の幅もさらに広がっているんだ。敵のメックを乗っ取ることもできるしね。さらに、マルチプレイモードも一層充実していて、おもしろさも倍増しているんだ。で、Xbox Liveでは最大12人による対戦が可能なんだけど、『Halo 2』のようにクランに所属することができるというもの大きな特徴だね。
生徒:ということは、チーム戦が可能ということですね! となると、協力プレイで英語を使う機会も増えそうだ。
ウィリアム:そうだね。『Halo 2』とかと共通するシチュエーションも多いので、前回までで勉強したフレーズもけっこう使えるんじゃないかな。



←メックを駆使して敵を倒すバトルアクションだ。

生徒:せっかくメックを乗っ取ったのに、味方に攻撃されたりしたらとても悲しいですからね。
ウィリアム:あと、『Halo 2』と違って、対戦のペースが若干ゆったり目なんだよね。少なくとも『Halo 2』のように即死ということはない(笑)。
生徒:僕みたいに英語がたどたどしくても、何とか最後まで言い終えることができそうですね(笑)。
ウィリアム:ロビーでまったりと会話をすることも可能なので、そういった意味ではコミュニケーションに適したタイトルと言えるだろうね。
生徒:ようし、いままでの成果を試してみようかな!

『メック アサルト 2』超お役立ちフレーズ集

ビルのエリアを偵察してくるよ。
I'll check out the building area.
(発音)アイル チェック アウト ザ ビルディング エリア。

僕の戦車を戦場まで運んでくれ!
Take my tank to the battle field!
(発音)テイク マイ タンク トゥー ザ バトルフィールド!

敵がいたぞ! 蹴散らそう!
They're here! Let's wipe them out!
(発音)ゼア ヒア! レッツ ワイプ ゼム アウト!

敵に囲まれて苦戦している。急いでくれ!
I don't think I am going to last long time, hurry up!
(発音)アイ ドント ティンク アイ ゴナ ラスト ロングタイム、ハリー アップ!

ただいま交戦中。敵に被弾した!
I am under fire, I am getting hit!
(発音)アイ アム アンダー ファイアー、アイ アム ゲティング ヒット!

ただいまそちらに向かっている。持ちこたえてくれ!
Okey,I am on your way. Hold on!
(発音)オウケイ、アイ アム オン ユア ウエイ。ホールド オン!

敵のメックを乗っ取ったので、攻撃しないでくれ!
I am jacking a mech right now. So hold your fire!
(発音)アイ アム ジャッキング ア メック ライトナウ。ソウ ホールド ユア ファイア!

対戦するマップを代えてくれませんか?
Can we change a map?
(発音)キャン ウイ チェンジ ア マップ?



ワンポイントレッスン

ここではチーム戦で役に立つフレーズを中心に紹介。チーム戦では、連繋が重要な鍵を握る。コミュニケーションもそれなりに必要になるだろう。少し気分に余裕ができたら、ロビーでの会話などを楽しんでみるのも○。いままでの連載で紹介した、シューティング系ゲームのフレーズもけっこう使える。

ペイカン先生に気になるフレーズを聞いちゃおう!

聞きたいフレーズ

急用ができてしまったので、ここで落ちます
(埼玉県・よっしー)

お答え **Sorry, guys. I am got to run now, see you later.**
(発音)ソーリー、ガ〜イズ。アイ アム ゴッタ ラン ナウ、シー ユー レイター。

オンラインゲームをしていて困るのは、途中で急用ができてプレイを中断しなければならなくなったとき。失礼にならないようにネットから抜けるのに気を使うところだ。ところがペイカン先生によると、欧米では平気でネットから抜けるとのこと。それぞれ個人に事情があることがわかっているから、落ちることで不愉快になったりすることはないとか。黙ってゲームから抜けてもそんなに失礼にはあたらないらしい。だから、急用ができたときは、軽くあいさつをして抜けるだけで問題ナシ。



American Game Wards "Limited Edition"

アメリカのゲーム文化を、英単語を切り口にして紹介するコーナー。今回取り上げるのは、"Limited Edition(限定版)"。もともとソフトの予約というものをあまりしないアメリカでは、初回限定版のニーズはほとんどなかった。ところが、最近徐々にアメリカでも限定版がポピュラーになってきた。その代表例が『Halo 2』。メタルケース仕様の"Limited Edition"が発売されて、大人気を博したのだ(ただし、"初回"という概念はあまりないらしい)。じつは、今回紹介した『メック アサルト 2:ローンウルフ』にも北米版には初回限定版が存在する! それはマップの追加ディスク。マップのデータをハードディスクにダウンロードすることで、購入者どうしでオンライン対戦が楽しめるのだ。こんな初回限定版だったら、やっぱり欲しくなっちゃうよね。

ペイカン先生に教えてほしいフレーズを募集

Xbox Liveユーザーも増えてますます絶好調のこのコーナーでは、引き続き教えてほしいフレーズや単語などを募集中! 知りたいアメリカのゲーム文化なども募集しております。 採用者にはお好きなXboxソフトをプレゼントします。はがきに、①住所、②氏名(誌面掲載時のペンネームも)、③年齢、④電話番号、⑤知りたいフレーズなど、⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先「おしえてペイカン先生」係まで。



──最強の武器は本書の中にある
HALO 2
PERFECT GUIDE（仮）
全宇宙を救済する最終兵器！
キャンペーン&マルチプレイヤーの両軸をともに徹底解説。すべてのプレイヤーを上級戦士へと導く攻略ガイド、鋭意制作中！
2月下旬発売予定 価格未定
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍
DEAD OR ALIVE Ultimate
─Official Guide─
グラビア満載!!
大判のグラビアを満載してお届けする。世界最高峰の美しさを誇る本作のグラフィックを堪能せよ。
デフォルトキャラを完全攻略!!
12人のキャラクターを完全攻略。オンライン対戦で使えるテクからCPU攻略まで充実。
もちろん「DOA1」も攻略
「DDAU」は「DOA2」と「DDA1」のカップリング作。もちろん「1」の攻略も満載だ！
クリアケース付きの豪華装丁
透明クリアケース&ちょっと大きめなB5サイズでお届け。表紙はあやねだ。
©TECMO,LTD. Team NINJA 2004 Based on Video Game "DEAD OR ALIVE"
絶賛発売中 1890円［税込］
好評発売中
1680円［税込］
メタルウルフカオスのすべてがわかる！
全ステージ制覇攻略で完全クリアーをお約束!!
大統領、これでアメリカも安心ですね♥
メタルウルフカオス パーフェクトガイド
●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/
お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850（営業局）

Xboxを愛するファンのためのページ!

Xbox コミュニティーライフ

Vol.6

「ヘタクソ!」となじられてもいい!! Xboxに福を呼ぶその日まで、我々は日夜フットサルで闘い続けるぞ! そんなわけで、今回はセガとの決戦をお届け。Xboxのファンをつなぐコーナーです。

決戦は金曜日! Xboxの命運を賭けた運命の戦い! ファミ通Xboxチームがセガ PRチームと相対する!

本誌編集長の松井ムネタツより指令が下った。「セガRPチームとフットサルで対戦せよ」というのだ。それを聞いて我々はビビッた——もとい、奮い立った。なぜならセガのフットサルチームは、ゲーム業界でもトップクラスの実力を持っているからだ。おそらくいままで対戦した相手のなかでは最強だ。その夜、我々は「セガに勝ったら新しいXboxのソフトでも作ってもらうかあ〜!」などとヤケ酒を飲み——もとい、作戦会議を開いた。

そして試合当日。そんな我々の淡い気分は、試合開始1分後くらいに脆くも崩れ去った。あっけなく先制点を決められたのだ。そのあとは、ゴール、ゴール、ゴールの雨あられ。大量6点も決められてしまった。あまりの一方的な試合展開に、涙する者、よだれを垂らす者、はては、失禁をする者が続出。阿鼻叫喚の地獄絵図に! ああ、これがXboxの限界なのか?(いや、単なる実力不足だって!) ああ、このセガの勢いをXboxにも欲し〜い!!

セガチーム登場!



[illegible]なりの実力を持つPRチームが登場。



←応援参加のアイドルが[illegible]



←セガに先取点を許[illegible]

清水楓さんとビデオチャットを楽しめちゃう!

人気アイドルの清水楓さんとXboxビデオチャット&ゲームが楽しめちゃう特別企画が始動! 引き続き参加者を募集中です。資格はXbox Liveユーザーであるということのみ! Xbox ビデオチャットをお持ちでない方にはこちらからご提供するという太っ腹ぶり。希望者は、下のあて先「アイドルとチャットしたい!」係まで。当選者にはこちらから後日ご連絡します。集え! Xbox Liveユーザー!!



清水楓さん
ゲームが大好きな彼女は、写真集やDVDなどを多数リリースする期待の新星。携帯アプリなどにも多数出演。



←セガPRの[illegible]込み隊長橋本氏の動きジが多いファ[illegible]Xboxチームは翻弄されっ[illegible]。

セガチーム怒涛の勢いをもうどうにも止められな〜い!!



↑スポーツ[illegible]容姿端麗、カレー大好きの[illegible]は、本試合でMVP級の活躍を見せる。

な、なんと0対6で惨敗!!



↑[illegible]負けた。あまりの惨敗に[illegible]試合[illegible]本気で涙をする者も。



セガ広報橋本賢一氏 快勝の勝因を語る!

いやぁ快勝でしたね! 6−0ですよ!! 女性が多く華やかな雰囲気の中での試合は最高でした。みんな変に張り切っていましたし(笑)。それが勝因です! リベンジマッチ、お待ちしています。お約束どおり、次号のこのコーナーはセガがジャックします!

セガさんの太っ腹により 「OutRun2」を3名にプレゼント!

最後は本当に同情してくれた(涙)セガさんのご厚意により、発売されたばかりの『OutRun2』(Xboxエクスクルシブですよ、お客さん!)を3名にプレゼント! 希望者は下のあて先「OutRun2プレゼント」係まで。



←フェラーリを駆って爽快なドライブを満喫!

ちょっとだけ帰ってきた

Xbox 300万台への道



本誌にて2002年10月号から2年以上にわたり連載されたコーナーがある。そう、"Xbox300万台への道"だ。読者の方と一体になって、Xboxが300万台へ至るまでの道を模索するという、いま考えると微妙に無茶な企画(涙)だったが、その無謀さが受けたのか、読者の人気は上々だった。そして、連載が終わってから1年近く経ったいまでも、"Xbox300万台への道"あてのお便りがあとを絶たないのである(なんで?)。そこで今回は、そんな熱心な読者のために伝説のコーナーをちょっとだけ復活! 読者の方のおたよりを紹介していくぞ。

●『Halo』&『Halo 2』に新たなゲーム性を加えた、ディレクターズカットを希望します。(愛知県/チャレンジ)

●本体のカラーバリエーションをもっと増やしてほしいです。赤とか、迷彩色とか……。(京都府/RAIBEN)

なるほど……。両方ともXboxユーザーには大いに受けそう。そんなわけで、300万台を目指すべくユニークなアイデアを募集しております! (連載復活?)

あて先はこちら

すべての応募のあて先はこちらへ! 希望者は、官製はがきなどに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記のうえ、それぞれの係まで。本コーナーに対する要望やフットサルの対戦要求などもお待ちしておりま〜す。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xboxコミュニティーライフ
○○○○○○○係」まで

ファミ通Xbox1月号 読者プレゼント当選者発表 山本早織さんDVD'VIVA!そら。真っさお。' 静岡県/原川朝央 広島県/橋本夏樹 鹿児島県/馬籠勇一(以上敬称略)

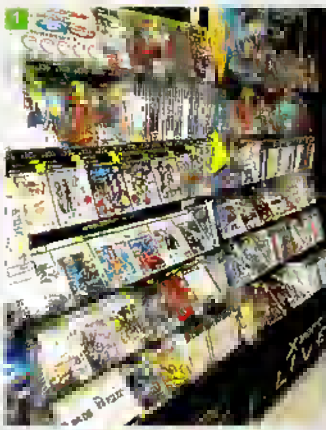
Xboxイチオシ SHOP @ファミ通Xbox

第1回　ビックカメラ 新宿西口店

Xbox関連に積極的に取り組んでいる、全国のゲームショップを取り上げるコーナーが始動。第1回は、都心の一等地で豊富な品揃えを誇るビックカメラ新宿西口店を紹介します。

Xboxのソフトでは都内でも屈指の豊富な品揃え オンライン対戦も可能な体験スペースが魅力!

近年家電ショップが立ち並び、ゲームファンにも人気の高い新宿西口。そんな激戦区において、駅から徒歩1分という、絶好のロケーションに位置するのがビックカメラ 新宿西口店。記念すべき第1回目に紹介する、"Xbox イチオシ SHOP"だ。ゲームイベントなども多く開催され、Xboxユーザーにもすっかりおなじみの同店舗だが、店内に入ってまず驚くのは、Xbox関連の売り場スペースの充実ぶり。ここ数年のXboxの苦戦を受けて、各店舗のXbox販売スペースが徐々に縮小傾向にあるなかで、ここまでスペースを確保しているのは、都内でもほかに例がないだろう。同店の内田隆史主任に話を聞いてみると、「お店としては、すべてのハードを網羅する必要はあるのですが、ゲーム好きな方はXboxに興味を持ってくれていますし、Xboxユーザーには熱心なファンが多いんです。そういった方たちに満足していただくには、これくらいのスペースは必要だと思います」とのこと。とはいえ、Xboxに対する気合の入りかたは相当なもので、専用の試遊台を設置して(オンライン&5.1ch対応!)、ユーザーに開放しているというから驚きだ。「Xboxのソフトはクオリティーが高いので、実際に触れれば必ずそのよさがわかってもらえる。ゲームを試遊して、ハードごと求められるお客様も多いですね」という。「新宿のほかの店でさんざん捜してもなかったソフトが、ここに来ると見つかった、というお客さんの声を聞くとうれしいですね」という内田さん。店内のきめ細かな心配りは、内田さん自身が熱心なXboxユーザーだからこそ可能になったのかも。近隣の方はゲームを遊びにくるだけでも、同店に足を運んでみる価値は十分にあるだろう。









①両手いっぱいに広げたくらいの棚を埋めつくすXboxタイトル。発売済みのタイトルに関しては、最低1本は在庫を置くようにしているとか。
②「METAL WOLF CHAOS」の手作りポップがとても印象的! まさにメーカー冥利に尽きる?
③とってもわかりやすい。新作情報などもある。
④5.1chサラウンドを楽しめる試遊台も設置している。「Xboxの音響を体感してほしい」との意図からだ。







⑤⑥試遊台ではお好きなソフトを自由に遊べる。まずは、Xboxソフトのクオリティーを堪能しよう。さらに、全国5店舗をつないでのオンライン対戦もできるようになっている。そのためにXbox関連のイベントなどにも活用され、大好評を博しているのだ。
⑦各ソフトのカタログが閲覧できるようになっている。ファミ通Xboxもあった!

ビックカメラ 新宿西口店・Xbox売れ筋タイトルTOP 3



主任 内田隆史さん

1位「Halo 2(ヘイロー2)」(マイクロソフト)
入荷するとすぐに売れてしまい、リピートをかけるという状態が続いていましたね。年末は、とくに「Halo 2(ヘイロー2)」を捜しているユーザーさんが多かったです。

2位「METAL WOLF CHAOS」(フロム・ソフトウェア)
ソフトの方向性とハードがうまくマッチした会心作ですね。爆発の爽快感が秀逸でした。FPS系のユーザーをうまく取り込んだように思います。

3位「DEAD OR ALIVE Ultimate」(テクモ)
さすがはTeam NINJAという1本でした。これを買われたあとで、「DOAX」を求める方が多かったです。

Xboxへのリクエスト

いろんなジャンルのタイトルを出してほしいです。FPSなどは充実しているのですが、ほかのジャンルのソフトも見てみたい。代表的なところではRPG。「ハードの限界まで挑戦して、XboxでRPGを作ったらここまでできるのか!」という王道のRPGを期待しています。



店舗案内　ビックカメラ新宿西口店(ゲーム売り場は5F)

東京都新宿区西新宿1-5-1ハルク
ACCESS■JR、小田急線、京王線新宿駅西口から徒歩1分
営業時間■午前10時～午後9時(年中無休)
TEL■03-5326-1111
http://www.biccamera.com/



あとがき　「最近Xboxのソフトを置いているお店が少ない!」という、読者の方の悲鳴にも似た意見に応えるべくスタートした本コーナー。じつは、Xbox公式サイトの'Xboxイチオシ SHOPマガジン'と姉妹関係を結んでいたりします。本家のほうもぜひ一度ご覧あれ。⇒http://www.xbox.com/ja-jp/channel/

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、ふと。～
•●● Vol.11 ●●•

2005年のXboxタイトルラインナップを気にしつつ、次世代機に関するいくつかの情報をまとめてみたのだが……。

欧米では、この年末年始においてかなりのシェアを誇ったXboxだが、日本では今号の巻頭記事を見てもらえばわかるとおり、ちょっと寂しい雰囲気。だからといって発売タイトルがなくなるわけではなく、今後発表されるタイトルも当然ある。今月号で発表された『コール オブ デューティ』もそうだし、次号発表に向けていくつか話もきている（掲載できるかどうかはまだわからないが）。じつはすごい隠し球があるぞ！なんて大声で言える状況ではないが、マイクロソフト丸山氏が言うとおり、ハズレのないしっかりと遊べるタイトルがコンスタントに発売される！という、そんな2005年になりそうだ。

ただ、残念なのは、今年は日本国内開発&Xboxオリジナルが激減しそう、ということである。2004年は国内開発Xboxオリジナルタイトルが10タイトル程度あったのだが、2005年は3月24日発売の『スパイクアウト バトルストリート』以降、果たしてあるのかどうなのか……。発売日未定のタイトルには、まだオリジナルタイトルがいくつかあるのだが、まったく新着状況が見えていないものが多いだけに、2005年中に発売されるのかもわからない。

さて。そんな状況のXboxだが、2005年になって次世代Xboxの状況が少しずつだが明らかになってきた。1月5日から米ラスベガスで開催されたCES（コンシューマーエレクトロニクスショウ）において、マイクロソフト会長のビル・ゲイツ氏による基調講演が行われた。詳しい内容は8ページを読んでもらうとして、ここで次世代Xboxが発表されるんじゃないか？と、まことしやかにウワサされていた。ところが、フタを開けてみたら具体的な発表はなし。世界中から多数のプレスが集まるこのタイミングで発表しないわけがない、と思われていたのだが、ビックリするほど何もなかった。のちのプレスインタビューの中で、ゲイツ氏をはじめマイクロソフト関係者の口から少しずつ次世代Xboxの話が出てきているが、名称やスペック、発売時期などに関しては何も触れていない。「他機種よりも早いタイミングで出す！」と豪語しているマイクロソフトなだけに、ふつうに予測すれば2005年末ではないか？となるような気がする。となれば、今回のCESは絶好のタイミングにも思えたのだが、そうではなかったらしい。いつ発表していつ発売するんだろうか？

そんな次世代機だが、インターネット掲示板をチェックしていると、以下のことを気にしているユーザーが多い印象がある。

- ●現行機と互換性はあるのか？
- ●ハードディスクは搭載するのか？
- ●ディスクドライブはどれを採用するのか？

まずは、互換性はどうなるんだろうか？これまで各社のゲーム機では、ゲームボーイとPSが次世代機で互換された機種だ。任天堂やセガの据え置き型ゲーム機では、（これまでは）互換性ナシで次世代に移行している。それを考えると、むしろ互換性はなくて当たり前な気もするのだが、PSからPS2への移行時における評判・効果を考えると、やっぱり互換性はあるに越したことはない、という気も大いにする。

上記の互換性にも多少絡んでいることだが、ハードディスクが搭載されるかどうかもまだはっきりしていない。ハードディスクが搭載されていれば、大容量のダウンロードコンテンツを保存できたり、DVD-ROMからのキャッシュ（一時保存）に使用できたりなど、数々の利点がある。現状のXboxにおけるハードディスクの使いかた程度なら、大容量のフラッシュメモリで代用できるかもしれないので、これもどうなるのか発表までわからない。

そしてディスクドライブだ。現行のXboxはDVD-ROMだが、プレイステーション3はブルーレイディスクを搭載することをイチ早く発表している。次世代メディアとして、ブルーレイのほかにHD DVDという大容量ディスクがあり、ソニーが中心となって推し進めているブルーレイを次世代Xboxが採用するかというと、それはちょっと微妙な気もする。じゃあHD DVDなのかというと、それも時期的にどうかなあ、という気もするし……。ウワサされる発売時期やコストを考えると、現行機と同じDVDでいく可能性も十分あると思うのだが、はたして……!?

とまあ、そんなハードウェアのスペック的なこと以上に、そもそもタイトルラインナップは大丈夫？という部分がじつはいちばん重要だったりするんだよね。日本市場においてはとくに、だ。じつは、タイトルに関してたくさんのウワサを耳にしているのだが、それはいずれ……。

あ、最後にもうひとつ。「近所にXboxタイトルを売っているお店がぜんぜんない！」という声が以前からたくさん寄せられていた。そんな人のために、少しでも参考になれば……と、今月号からXboxタイトルをしっかり取り扱っているお店の紹介コーナーをスタートさせた（107ページ参照）。これは、Xboxオフィシャルサイトにて月イチで連載されているコーナーのオフライン版といった内容になっている。そもそも、インターネットを積極的に利用しているユーザーならば、Xboxタイトルを購入するのにネット通販を利用している人も多いはず。だったら、オフィシャルサイトに掲載されているお店紹介コーナーは、ネット上よりむしろファミ通Xboxの誌面のほうがぜったいに向いている！という思いから本誌への連載をマイクロソフトに打診し、今号よりスタートとなった。「ぜひウチの地域のショップを紹介してほしい！」という要望があれば、本誌アンケートハガキなどに書き込んでおいてほしい。ではまた！

互換性は？ハードディスクは？次世代Xboxはどうなるの？それよりもタイトルラインナップは？

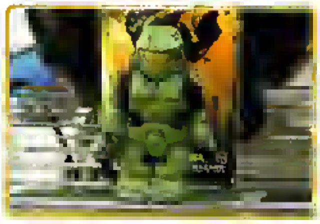


←2005年になって、セガは一気に3タイトル発売する。そのうち2タイトルはXboxオリジナルだ。まずひとつは発売されたばかりの『アウトラン2』。ドリフトがホントにキモチいい。初代にハマった人ならぜひ遊んでほしい。



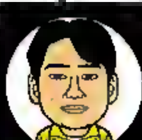
➡もうひとつが『スパイクアウト バトルストリート』だ。ラグ（遅延）の関係から、3人以上のオンライン格闘アクションゲームは困難と言われていたのだが、Xbox Liveというシステムとセガの技術力で見事実現！

[今月の一枚！]



やった！キューブリックのマスターチーフが編集部に到着！　かなりいいデキ！　すごい！　っていうかうれしい。早速机上に飾ってます。ウットリ……！

PROFILE



松井ムネタツ
munetatsu matsui

個人的な次世代Xboxへの期待は本体サイズ。じつは次世代機向けにゲームラックをオーダーメイド！　現行機よりちょっとでも大きいと入らなくなるんだよな……(笑)。本誌編集長。

もうヒトコト！　1月某日、『キングダムアンダーファイア』開発元のPHANTAGRAM社に行ってきた（インタビューは次号掲載予定）。1月の韓国はマジで寒い。そんな中、深夜に街をウロウロしたもんだから、張りきって体調を崩してしまった。あまりに具合が悪いので病院に行ったら、「肝臓が悪いね」と言われてビビる。酒はあまり飲まないほうなんだけどなあ。もうすぐいままで以上に忙しくなりそう（?）なので、それまでにしっかり治しておかないと。

シュミコラム　今季スタートアニメで個人的にいちばん盛り上がっているのは『ジンキ・エクステンド』。青葉萌え！　なのはもちろん、3年後の話も織り交ぜながらのストーリー展開がかなりドキワクする。特撮モノは『Shi15uya』『響鬼』『マジレン』がスタート。どれも期待あり不安あり。とりあえず最後までキチンと見届けるつもりだが。

ファミ通Xbox TOP 10 協力店リスト

■北海道
アーク21 恵光店／ダスキール江別店／ダスキール北広店／ダスキール北見店／ダスキール釧路店／ダスキール末広店／ダスキール高砂店／ダスキール [illegible]店／余市店
ゲーマーズ 札幌店
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
ミミー 弘前店／八戸店／三沢店
ないす堂 駅前店／五所川原店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
一休さん ビルフェロー横手サティ店
TVゲームショップアーク21 秋田サティ店
ブックシティビア サンクェスタ店
ゆにこん堂 本荘東店
■岩手県
COMG! 盛岡サティ店
TVゲームショップアーク21 一関サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 石巻店／泉パイパス店／岩沼店／仙台店／長町店／はっぴい館／古川店／大和町店
TVパニック 仙台店
ベスト電器LMS ヤオチョウカラボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん ビルフェロー米沢サティ店
ウロウロ電大陸 新庄駅前店／尾花沢ヤマザワ店／山形大学前店／山形南バイパス店
シーガル 十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店／寿町店
■福島県
アイラ電器 ドキドキ冒険島 矢吹店
一休さん あトリキダリーンモール店／ビルフェロー二本松サティ店／ビルフェローいわきサティ店／ベイシア安達店／ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
TVゲームショップアーク21 福島サティ店
ブックス! 白河店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■茨城県
一休さん ベイシア小千谷店／ベイシア筑波東店
エムダッシュ
COMG! 土浦店／長島川店／小千谷店／古河店／守谷店／小山店／三和店／水戸店／三島日町店／鹿島店／水海道店／日立店／大洗店／牛久店／坂東店／ひたちなか店／勝田店／六日町店／緑町店
ホームエンタメステーション 鹿島店
マジカルガーデン NASAI店／鹿島宮中店
マジカルステーション 鉾田店／三和ピア店／白鳥店／自治医大店／自由店
ユニック 奥田大島店／鹿島田口本店
ヨドバシカメラ 水戸店
■栃木県
アピアランド 宇田店／鹿沼店
一休さん ビルフェロー黒田サティ店／ビルフェロー黒磯サティ店／ベイシア鹿山店／ベイシア鹿沼店／ベイシア中田店／ベイシア足利店／ベイシア壬生店
エイデン 大田原店／宇都宮店／今市インター店／下野店／鹿沼インター店／松本など1店
ソラトリップTOM 真岡店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 神名店
ノジマ 新川店
ブックパラスト 本店
■群馬県
一休さん ベイシア前橋店／ベイシア玉村店／ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／ベイシア館林店／ベイシア沼田店／ベイシア赤城にしきち店／ベイシア藤岡モール店／ベイシア富岡店／ベイシア境町店／ベイシア前橋モール店／ベイシア吉井店／ベイシア吉井店
ラウム 太田店／太田駅前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクリップ 高崎店／府中店／上並榎店／新町店／渋川中央店／藤岡店／前橋店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ大陸 伊勢崎店
文具堂 [illegible] 駅前店／高崎店／渋川店／大泉店／太田店／大胡店／笠懸店／片岡店／上大塚店／上野店／上中居店／上福島店／中居店／小泉町店／境店／前橋店／関根店／藤岡店／玉村店／高崎店／前橋店／安中店／広見店／島田店／伊勢崎店／東外店
ヤマダ電機 リンダス前橋店
ゆうえいらんど ドキドキ冒険島 前橋店
■栃木県
ドキドキ冒険島 宇都宮店
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア鹿山店／ベイシア富沢店／ベイシア真岡店／ベイシア矢板店
ラウム 足利店／足利西店
三喜堂 今市店／鹿沼店
サンエウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ブックランドメレックス
文具島島店 宝積店／八幡店
■埼玉県
石橋ピノキオ! ーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア玉造店
Jack 鴻巣店

ライス・ちん 朝霞店
TVパニック 寿町店
ブックス!! 下館店
リ・らんど 岩槻店
■埼玉県
一休さん ベイシア吉見店／丸広入間店／丸広上尾店／丸広川越店／丸広東松山店／丸広東岩槻店／丸広坂戸店
エラリティ 上尾店
島田書店 BOOM新座店
ゲーマーズ 大宮店
ゲームステーション 越谷店／松伏田島店／八潮店／鴻巣店
ゲーム天国 草加店
ゲームボーイ ピエロ
さくらや 浦和西口駅前店／大宮西口駅前店
タイムクリップ 本庄駅前店
ドキドキ冒険島 大井町店／川口店
ノジマ 浦和店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／春日部店／三郷店／戸田店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上福岡店／入間店／鶴ヶ島店／川越西店／北浦和店／行田店／岩槻店／鳩ヶ谷店／狭山ヶ丘店／狭山台店／所沢店／千間台店／草加店／坂戸店／狭山店／所沢店／鶴ヶ島店／東松山店／武蔵店／ふじみ野店／本川越店／本庄店
文具堂 [illegible] 熊谷店／狭山入間店／富士見店
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 東松山ブックゲーム館
ミルキー1 若葉駅店
ミルキー3 鶴ヶ島店
■東京都
アール 大森店／本町店
AZ Market 南口店／立川店
おもちゃの王国
CDディスコ コヤマ 新小岩店
IRムラウチ TVゲームフロア
キムラヤ 町田店(1F)
国領書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／町田店
ゲームキーズ 自由が丘店
ゲームステーション 竹ノ塚店／西新井店／竹ノ塚店／竹ノ塚西口店
GAMESマーケ
コヤマ 戸上店
さくらや 池袋東口店／池袋西口店／新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／東京八重洲北口店
サンソラ!
ジー・ラック 石神井公園店／富士見台店
スーパー2番館
セキド高倉店 ゲーム館
ソラトランド Duck 茅ヶ崎店
ソラトランドGARAGE 西小山店
ソラトランドぶんぶん 自由が丘店
大島堂 石神井店／大泉店
TVパニック 赤羽店／調布店
中古商店 池袋西7階 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 国分寺店
ノーマイド 南西ヶ丘店／富士見台本店
ノジマ 荻川店／青梅店／北千住マルイ店／国分寺店／小平店／狛江店／多摩センター店／中野店／NEW調布デジタル館／NEW府中店／八王子南店／府中店
ハチスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
ビックカメラ 池袋西口店／池袋東口駅前店／池袋本店／有楽町店／池袋東口店／新宿西口店／渋谷東口店／立川店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ ピッコロ
ファミコンショップ桃太郎 北越店／練馬店／成増店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小岩新田店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドGO 練馬店／小竹店／羽田店／桜上店
ベニーレイン 調布西口店
マジカルガーデン 駒岡店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション PRII 武蔵小山店
マルチエンタテイメントシモズ玩具 田無店／東久留米店
モトナウール! 飯田店／稲江店
もりたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口本店／新宿西口本館／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムパラス 西日暮里店
■千葉県
アドホック 浦安店
一休さん ベイシア習志野店／ベイシア佐原店
おもちゃのねづまや
GAMEいちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キャラ
ディスカウントショップ ピッコ 柏店
ドキドキ冒険島 大見川店／習志野店
ホビーランド キューブ
マジカルガーデン 四街道店
モリナラールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
一休さん ビルフェロー横浜店
おもちゃセンターナガシマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station いずみ中央店／上大岡店／横浜下永谷店／下永谷店／戸塚店／瀬谷店／三ツ境店
コンプマート 横須賀店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 新百合ヶ丘店
ソフトランドGARAGE 横浜店／八王子店
ソフトランドぶんぶん 大和山店／新川店／向ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオン ピッコ 溝の口店
デオデオ 横浜みなとみらい店
TVゲームよりゾエティー ピース
TVパニック 横浜駅前店
テレビっ子 あざみ野店／新川店
トイ&ホビー サガミヤ
トイヴィヨラ 相模台店／中央林間店／大和店
ドキドキ冒険島 茅ヶ崎本店／平塚店
ノジマ 伊勢原店／伊勢佐木店／今宿店／横須賀店／古淵本店／相模原店／藤沢店／湘南台店／相模大野店／茅ヶ崎店／百合ヶ丘店／NEW青葉台店／NEW厚木店／NEW平塚店／鶴見店／横須賀店／鴨居店
ビックカメラ 藤沢店／横浜西口店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎 横須賀店
ファミコンプラザ ジェイス
ファブハウス24
マジカルガーデン 相模大野台店
マジカルステーション 戸塚店／ママたまプラーザ店
マルチメディアステーション ゼロワン 相模原店／藤沢店
メディアポリス 藤沢駅前店／川崎店／溝の口店／十日市場店／二俣川店
横浜タカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／新横浜川崎駅前店／横浜駅前店
ロムパラス 横浜店／相模原店
■山梨県
おもちゃのイノメセ
おもちゃのマルちゃん
デオデオ 山梨店
ノジマ 上野原店／韮崎店／甲府店／富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松中田店
エスポ! 沼津店／富士店
ゲームショップピピ まがりかね本店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
スーパーコンプマート 浜松店
テレコムランド 伊豆長岡店
ノジマ 伊東店／袋井店／長町店／掛川店／大仁店／静岡店／焼津店／沼津店／富士宮店／富士本店
PARADE 掛川店／浜松店／浜松北店／磐田店／浜北店／袋井店／島田店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 静岡店／富士台店／島田店／藤枝店
ホビーランド 島田店／富士店
マジカルガーデン ゲームショップ富士宮店／清水店／浜松富塚店
マディアポリス 沼津店／浜松店／富士宮店／静岡店／浜松店／焼津店／富士宮店／富士八幡町店
文具館 [illegible] 浜松店／富士店
■愛知県
一休さん 清水屋大山店／清水屋春日井店／清水屋小牧店／清水屋藤ヶ丘店／ビルフェロー春日井サティ店
エイデン 新瑞穂店／安城店／星崎パールシティ店／春日井ワンダー店／香久山店／春日井店／浅井店／小牧インター店／東郷店／岡崎店／安城店／千種アズパーク店／豊田ショッピアボーイ店／豊橋店／豊川店／知多店／知立店／豊田東店／豊田元町店／西尾店／豊明店／刈谷店／本山店／メッツ大曽根店
タッキー 豊橋店／長久手店／千代が丘店／中村公園店／平針店／大府店
おもちゃのシュンポ アスティ店
おもちゃの店 ブレーメン
GROOVE! 鳥山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ピット EAST／WEST
ゲーム館 一宮店／尾西店／小牧店／春日井店／西尾店
コンプマート 名古屋店／向山店
ザ・ザ 半田店
スーパーコンプマート 大曽根／ガタウン／岡崎セルビ／刈谷店
センキ 尾西店
ダンシングヘル 一宮店／春日井店／豊明店／日進店／藤ヶ丘店
ディスコ 多治見
TVゲーム ラジタ
■岐阜県
トップカメラ 岐阜店
ドリームランド 岐阜店
ハイパーファミコン 上中島店
ピッカカメラ 名古屋駅前店
ピックガレージ 昆虫店
ファミーズ 庭久保店／大田川店／岐阜店／知多半田店／一宮店／長久手店／東海店／鳴海店／岡崎インター店／豊田店／名古屋店
ファミコンハウスおいでね
ファミコンプラザ 豊野店／豊田店
ホームエレメンツ 岐阜店／知多店
MAG MART 池下店／一宮店／大曽根店／尾張旭店／津島店／岡崎店
マジカル 岐阜店／岐阜店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮本店／岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レストア店／岡崎南店／自由が丘店／江南店／瀬戸店／高蔵寺店／豊川店／豊田インター店／豊田店／豊橋店／豊明店／中村店／刈谷店／平針店／知立店／港店／守山店／豊島店／ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／三郷店／三好ヶ丘ミナモ店／豊田花園店／ハウ・ハウ／ベル
ワタナカ本店
ヤマダワンス! ルーツ店
■岐阜県
一休さん 清水屋高山店
エイデン 大垣ヘルスプラザ店／岐阜駅前店／可児店／関オーキッドパーク店／高山店／多治見インター店／関店
株式会社ユーラシア ユーワンスター
キミヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店／岐阜店
GBウーズ かがしま店／岐阜店
ランドシアター 岐阜店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンクル
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜駅前店／安八店
マジカルステーション 岐阜店／グロスアドバンス大垣店／三菱ファミリー岐阜店／マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー桑名サティ店／ビルフェロー津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／伊勢店／桑名店／四日市店
ゲーム空間 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／四日市大山田店／羽津店／四日市店
マジカルステーション 松阪店／ショップ桑名店／ショップ四日市店／鈴鹿学園店
■滋賀県
一休さん ビルフェロー西大津サティ店
マジコン 長浜店
■和歌山県
おもちゃショップ 和歌山店
キョウツアイ 新宮店
ドキドキ冒険島 和歌山店
ミノスケ 和歌山本店
ミミー
■奈良県
ゲームプラザ元気24 奈良店
パピルス八日市SOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UOGEAH 奈良店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロー福知山サティ店／ビルフェロー向日町サティ店
株式会社あまだ
ゲーマーズ 京都店
ゲウルス 大宮店／桂店／上賀茂店／大山崎店／御池店
タカラトーイ 株式会社
ニューライフ 桂店／西院店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミラウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 伏見店
マジカルステーション 五条店
メディアショップギース 四条本店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
ソフトランド 松任店
ファミーズ 野々市店／金沢店／くらい金沢店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
■富山県
GROOVE! 富山新川店
ゲンキランド 高岡店／大王寺店
三共ジョーシン とやま店ディスクピア／pi:ONE高岡店キッズランド／pi:ONE富山本店キッズランド
シャトル 高岡店／砺波店／小杉店／富山南店／魚津店／二口店
ソフトエンターテイメント 滑川店
ハイパーゲームランド 新田店
ファミコンボックス
■福井県
カトーイズストア 二日店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国オカ アミ店
ケイト玩具店 松岡店
ファミーズ てんとうむし店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
三共ジョーシン pi:ONE福井本店キッズランド
■大阪府
一休さん ビルフェロー泉北サティ店／枚方ビブレ店
キャンプマイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむあにい 出戸店／平野店
サンライズ
ドラゴンワールドクラブ 天満店／大日店／住之江店／難波店
なかよし 大島店／ホワイティうめだ店
ニノミヤ 日本橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
ホビーアイランド
ミノスケ 岸和田中店
■兵庫県
マディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
マジコン 三宮店
ウェーブライド 西宮店
くれよん 三田店／西神中央店
ラロペニー 尼崎店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズサポーターBUG 明石店／姫路店／西宮北口店／宝塚店／姫路店
ゲームショップ ハッピーワン
ザ・ゲームショップ 平塚
ドラゴンワールドクラブ 塚口店／加古川店／高砂店／姫路店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸垂水店
ファミーズ サンクス大蔵店／サンクス明石公園店／サンクス本店
ファミコンショップ エム
マディアCITY 西宮店／新長田店／六甲店
メディオ! 伊丹店
モーモーランド 三田店
マジコン 加古川店／キャスパ店／西口店／西明石店／姫路店
■広島県
おもちゃシャトル 安芸店
ゲームアーク 尾道店／福山店／東広島店／三原本店／福山店
COMG! 本通店
デオデオ 本店／東広島店／福山本店／本店
TOY&ゲーム あーく
ひとや タカノ橋店
ファミラウルス 呉店
メディオ! 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
コドモ店 トピア店
デオデオ 岡山店／倉敷店
ベスト電器LMS 倉敷本店
メディオ! 岡山店
マジコン 津山店
■鳥取県
デオデオ 米子店
ファミコンショップカッパ 鳥取店／倉吉店
マジコン 米子店
■島根県
デオデオ 松江店
■山口県
COMG! 岩国店
マジカルステーション 防府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん 高松ナビラル店
ゲームアーク 高松店／丸亀店／坂出店／善通寺店／丸亀店
ドキドキ冒険島 ウイングボール店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
株式会社ラレイ
TVゲームランドZERO 徳島店／北島店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 高知店／おとずれ店／野市店
■愛媛県
デオデオ 松山本店
トイハウス
ファミコンスーパーZ
ベスト電器LMS 松山本店
■福岡県
アーク21 若松店
株式会社九州ゲームセンター
福岡島 若松店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 若ヶ丘店
ゲームアーク 大牟田サティ店
ジョイン 西新駅前店
デオデオ 下関店／福岡店／八幡西店／若松店
TVゲームショップアーク21 戸畑サティ店
ビックカメラ 天神店
ファミコンクラブBOB
ブックステーション小倉店
ブックワールド 若松店／黒崎店／直方店
ベストソフトタウン 吉塚店／福岡本店
マジカルガーデン 福岡店
マジカルステーション 大牟田店／八女インター店
メディアナイン 小倉店／黒崎店
有限会社沖島田玩具本店（OKおもちゃ沖島センター大牟田本店）
■佐賀県
アーク21 上峰サティ店
インテキ堂 唐津店
前河堂 鳥栖店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鹿島店／武雄店
ファミコンワールド 鳥栖店
マジカルガーデン 佐賀北店／鳥栖店
■長崎県
ゲームショップ ハッシャ
佐世保ゲーム館びぃあ 大村店／下関店／大塔店／日野店
ファミコンハウス 福江店／西彼店
メディアクラブ 大村店
BIG 諫早店／時津店／佐世保店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー 八代店
ファミコンショップサンライト 熊本店／光の森店
BOOKSあんとく 長洲店
ベスト電器LMS 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
BIG 植木店／長嶺店／鼻崎店
■大分県
株式会社トキ
ゲームミュージアム 別府店
JOY-フレンド 下郡本店／東店
TVチャンプ 別府店／鶴崎店／明野店
ベスト電器LMS 大分店
マジカルステーション 大分本店／大在店
■宮崎県
デオデオ 宮崎本店
ベストソフトタウン 延岡店／日向店／都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／国分店／加治木店
がらっぱ堂
デオデオ 鹿児島本店
ファミザウルス 国分店

WANPAKU 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

シータ 全店

TOPBOY 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

ゲーム選隊 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

WonderGOO 全店

FAMITSU CHOICE
ファミ通チョイス
おすすめ・おまかせ

「ファミ通チョイス」とは
ファミ通グループが、とくに
おすすめするゲームタイトルです。

ファミ通グループイチ押しの「ファミ通チョイス」タイトルを大紹介!!

ファミチョイ本舗

週刊ファミ通/ファミ通PS2/ファミ通Xbox/ファミ通キューブ+アドバンス/ファミ通WaveDVD/ファミ通.com/ファミ通攻略本/ほか、ファミ通グループ各誌で応援!!

ファミ通グループが自信を持ってオススメする"ファミ通チョイス"タイトル。最速・詳細攻略でお届けしている5本について、各タイトルの統括編集者たちが、その魅力を余すところなく大紹介するぞ！

鋭意攻略中！ ファミチョイタイトル5本 その魅力を担当編集者がアツく語る！

今月は、週刊ファミ通、ファミ通PS2で徹底攻略記事を展開中の5タイトルの魅力をお伝えしよう！ 各ファミチョイタイトルの記事を統括する編集者たちの、やり込みプレイを重ねたからこそ語れるアツいコメントは、一読の価値あり。さらに1月1日に発売されたアクションゲーム『サムライウエスタン 活劇侍道』については、発売を間近に控えた完全攻略本の情報をお届け。攻略記事で培ったノウハウに加えて、この本でしか読めない詳細データも完全網羅。

『サムライウエスタン』完全攻略本、発売間近!!

サムライウエスタン 活劇侍道　公式パーフェクトガイド
2月2日発売予定/A5判/1260円[税込]

真のサムライの生き様が刻まれた、唯一無二の完全攻略本！ ポイントを押さえて効率のよい進行ルートを紹介した攻略ページは、通常ステージはもちろん、エクストラステージにも対応。また、武器ごとのモーションを詳細に解説し、達人の境地を極めるための極意も伝授。さらに、隠し武器や装飾品、手配書の入手方法までをも余すところなく公開！



モンスターハンターG

1/20 発売

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

カプコン　4990円[税込]
ファンタジー / アクション
要116キロバイト / 15歳以上対象
PlayStation BB Unit対応、PS2専用ネットワークアダプタ対応、USBキーボード対応、MMBBサービス対応
プロデューサー 田中剛 ディレクター 藤岡要

前作をプレイした人も、していない人も！

統括編集者：河合リエが語る

デカい武器を振り回して、デカいモンスターを狩る。獲物からは素材を剥ぎ取ることができるので、それを使って武器や防具を作る……。前作『モンスターハンター』と、そのパワーアップ版である『G』のルールはそれだけ。世界を救う壮大な物語なんかなくて、自分は日々の糧を大自然から受け取って、のんびり過ごしているハンターに過ぎない。でも、獲物を仕留めたときや、仲間との連繋がうまくいったときの喜びは、とても身近で充足感にあふれている。前作をプレイした人はもちろん、まだこの狩猟生活を知らない人も、ぜひデカい武器を手に取ってほしい。変化に満ちた、刺激的な日常をお約束します。



新たな飛竜出現に熟練のハンターも思わずタジタジ!?

←前作をプレイした人も、再び大興奮の狩りを楽しめることウケアイ。強～い新飛竜に、思わず「ウソ!?」、「タンマ！」と声が出ちゃうこと間違いなしだ！

今後の記事予定

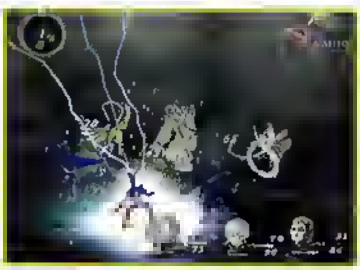
週刊ファミ通2月11日号では、11体の飛竜を徹底解析。同号のファミ通PS2では、52ページの小冊子で武具データをまとめて掲載！

デジタル・デビル・サーガ ～アバタール・チューナー2～

1/27 発売

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

アトラス　7329円[税込]
近未来、ドラマ / RPG
要170キロバイト / 15歳以上対象
シナリオ 里見直 キャラクターデザイン 金子一馬 原案 五代ゆう 美術設定 蒼樹



本作のキモとなるプレスターン制バトルを極めろ！

←「DDS2」のキモとなるプレスターン制のバトル。攻撃回数をいかに増やせるかが、勝利のカギを握るのだ。敵との相性や特性を見極めて、戦いを勝利に導こう。喰らって強くなれ。

統括編集者：コプラ小林が語る

「デジタル・デビル・サーガ～アバタール・チューナー2～」(以下「DDS2」)がついに発売になりました。前作の発売から半年、すべての謎がこれで明らかになるのだ！ キャラクターたちがくり広げる、濃厚なドラマ。ヒロイン・セラを巡る物語が一気に加速していきます。みずからが悪魔となって、敵を喰らって強くなるプレスターン制バトルや、マントラ、リンケージなど戦闘システムも充実。ヒンドゥー教を世界観に、命の仕組みや本来あるべき人間の姿がひも解かれていく。難しいことは考えずに、まずは遊んでみてください。前作未プレイでも絶対楽しめますから。

今後の記事予定

週刊ファミ通2月11日号とファミ通PS2 2月11日号から内容満載の攻略記事がスタート！ 毎号じっくり徹底的に攻略していきます。

人間の業を描く物語がついに終幕!!

1/27 発売 バイオハザード4

ニンテンドーゲームキューブ GC 8センチ光ディスク

カプコン 6190円[税込]	
ホラー	アクション・アドベンチャー
要9ブロック	18歳以上対象
ドルビープロロジックII対応、プログレッシブモード対応 プロデューサー：小林裕幸 ディレクター＆シナリオ：三上真司	

ゲームってなんて楽しいんだろうと感じる1本！

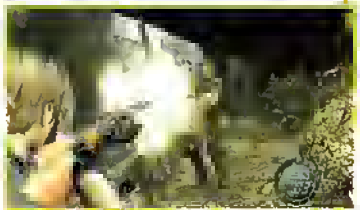
総括編集者：サンフランシスコ小山が語る

ヤバイです。ヤバヤバです。過去のシリーズからシステムが大幅に変更されたことで不安を感じているユーザーも多いかと思いますが、そんな不安を軽く吹き飛ばすほど、刺激的なゲームになりました！　銃を撃っているだけで楽しい、他人のプレイを見ているだけでワクワクする、ディレクター三上氏が言うところの「見て楽しい、触って楽しい」フルモデルチェンジです。シリーズのファンも初めて触るプレイヤーも必ず納得のデキ。そしてシリーズ最大のボリューム。手離しで絶賛します！　ふんがー！

シリーズ最強の刺激の大洪水だッ!!

今後の記事予定

そんな極上のゲームを特濃攻略！　週刊ファミ通2月11日号では、ヒロインのアシュリー登場！　彼女の華麗なエスコート法を教えます。



↑考え得るかぎりの銃を使ったアクションが、ギュッと大量に詰まってます！

1/27 発売 Another Century's Episode(アナザーセンチュリーズエピソード)

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

バンプレスト 7329円[税込]	
アニメ・ロボット	アクション
要95キロバイト	全年齢対象
開発：バンプレスト、フロム・ソフトウェア	

デッカイなあ、モビルアーマー

総括編集者：さとうみのるが語る

こんなゲーム、見たことない！　いや、実際は過去にありましたよ、複数原作のロボット混戦アクション。でも、こいつはそれらとは絶対違う！　ただビジュアルがきれいなだけじゃないんですよ。ロボットの存在感がほかの"ロボットゲーム"と圧倒的に違い、"重量感"すら感じるので、ミニチュアモデルがチマチマと斬り合うような印象はなし。豪快です、いろんなものが。それにキャンペーンモードを1回クリアーする程度なら、アクションが苦手な人でも問題のない難度。そのあとの"フリーミッション"こそが本当の戦いと言えるかも。いまは隠しキャラを出現させることに燃えています。知らない登場機体は1体もないので、気分によって操作する機体を換えながら楽しんでます。いや、ちゃんとやりますよ、攻略も。



↑遠近両用のビルバインが、個人的に便利な機体。アレ、色が……。

今後の記事予定

週刊ファミ通2月11日号＆18日号でどこよりも先行した攻略を掲載！　ファミ通PS2 2月11日号以降の、激しく詳細な攻略も必読です！

1/27 発売 ラジアータ ストーリーズ

プレイステーション2 PS2 DVD-ROM

スクウェア・エニックス 8190円[税込]	
冒険 ファンタジー	RPG
要216キロバイト	全年齢対象
開発：トライエース	

"ラジアータ王国"にはユニークな人がいっぱい！

総括編集者：奥村キスコが語る

最近は、他人の生活を朝から晩までネットリと覗き見することにハマってます。あらヤダ、そうは言っても、ラジアータ王国の住人ですよ。とにかくこの国はヘンな人ばかりで、観察して飽きません！　住人のおもしろ生活は、週刊ファミ通2月11日号の付録の小冊子で攻略しているので読んでみてくださいね。そういう人々を仲間にして、"仲間辞典"を埋めていくのも楽しい。「ラジアータ ストーリーズ」は絶賛発売中です。遊んでみてください。



←150人を超えるキャラがリアルに生活。噂を聞いて仲間にしよう！

今後の記事予定

週刊ファミ通、ファミ通PS2では、2月11日号から攻略記事がスタート。超ボリュームでお届けする、完全なる攻略本も製作中だぞ！

ファミ通チョイスDVD Vol.2が放映中で〜す

全国約2100店舗で上映中(一部終了している店舗もあります)のファミチョイDVD第2弾、キミはもう見たかな？　ファミチョイタイトルのゲーム映像を見ることができる、とっても貴重な機会だ。まだ見ていないという人は、店頭に足を運んでチェックしてみよう！

ファミ通チョイスDVD Vol.2 収録タイトル

1. サムライウエスタン 活劇侍道　プレイステーション2/スパイク/1月1日発売
2. モンスターハンターG　プレイステーション2/カプコン/1月20日発売
3. デジタル・デビル・サーガ〜アバタール・チューナー2〜　プレイステーション2/アトラス/1月27日発売
4. ラジアータ ストーリーズ　プレイステーション2/スクウェア・エニックス/1月27日発売
5. Another Century's Episode(アナザー・センチュリーズ・エピソード)　プレイステーション2/バンプレスト/1月27日発売
6. バイオハザード4　ゲームキューブ/カプコン/1月27日発売
7. スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2　ゲームボーイアドバンス/バンプレスト/2月3日発売予定
8. デビル メイ クライ 3　プレイステーション2/カプコン/2月17日発売予定
9. ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター　プレイステーション2/ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン/3月24日発売予定

※数字順に各タイトルの映像が放映されます。

店頭上映販売店(系列チェーン店)名一覧

カメレオンクラブ系列チェーン店[全国]、ゲームアーク系列チェーン店[全国]、ゲオ(テレビゲーム取扱店)[全国]、シータショップ・コムロード[全国]、ソフマップ（テレビゲーム取扱店）、トップボーイ直営店[全国]、ドキドキ冒険島系列チェーン店[全国]、ファミコンショップ桃太郎チェーン店[全国]、VIC21系列チェーン店[全国]、古本市場 各店[全国]、マジカルガーデン[全国]、マジカルステーション 各店[全国]、メディアクラブ系列チェーン店[全国]、ヤマダ電機（テレビゲーム取扱店）[全国]、ヨドバシカメラ（テレビゲーム取扱店）[全国]、ラオックス（テレビゲーム取扱店：一部店舗を除く）[全国]、わんぱくこぞう系列チェーン店[全国]、WonderGOO（全店）[全国]、お宝創庫 全店（一部店舗は除く）[東海]、ファミーズ 全店（一部店舗は除く）[東海]、マグマート 全店[東海]、石丸電気ゲームワン[東京]、ゲーマーズ本店[東京]、ゲームステーションMARIO[東京]、GAMESマーヤ[東京]、さくらや[東京]、ベスト電器[東京]、ヤマギワ ソフト館[東京]、トイダック 全店[神奈川]、エイテン本店[名古屋]、上新電機キッズランド大須店[名古屋]、デオデオ本店[広島]

続々登場!! ファミ通チョイスラインアップ

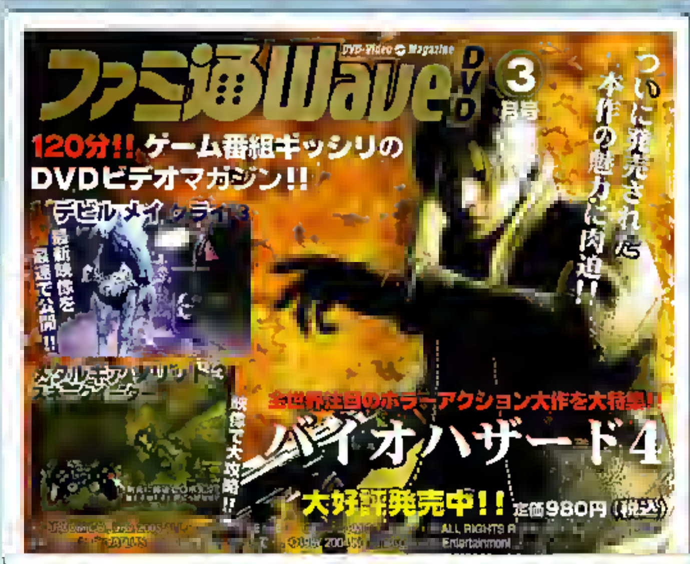
発売日	タイトル	機種	メーカー	価格
2月3日発売予定	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション2	GBA	バンプレスト	6090円[税込]
2月17日発売予定	デビル メイ クライ 3	PS2	カプコン	5980円[税込]
2月24日発売予定	真・三國無双4	PS2	コーエー	7140円[税込]
3月24日発売予定	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	7140円[税込]
4月14日発売予定	天外魔境III NAMIDA	PS2	ハドソン	7800円[税込]（デラックスパックは14800円[税込]）
2005年春発売予定	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ	PS2	エンターブレイン	価格未定
2005年春発売予定	ドラッグ オン ドラグーン2 封印の紅、背徳の黒	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年春発売予定	ファイナルファンタジーXII	PS2	スクウェア・エニックス	価格未定
2005年夏発売予定	サクラ大戦V 〜さらば愛しき人よ〜	PS2	セガ	価格未定
2005年発売予定	忍道 戒	PS2	スパイク	価格未定
2005年発売予定	GENJI(ゲンジ)	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	ワンダと巨像	PS2	ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン	価格未定
2005年発売予定	機動戦士ガンダム 一年戦争	PS2	バンダイ	7140円[税込]


WEEKLY ファミ通
2/11号
好評発売中
特別定価350円[税込]
Another Century's Episode
(アナザーセンチュリーズエピソード)
グランツーリスモ4
デジタル・デビル・サーガ ~アバタール・チューナー2~
バイオハザード4
モンスターハンターG
52ページ 攻略小冊子
ラジアータ ストーリーズ
© 2005 SUSUMU MATSUSHITA


ファミ通 プレイステーション2 PS2
ラジアータ ストーリーズ
表紙&44ページ別冊付録
モンスターハンターG
ハンティングガイドG
2月11日号
好評発売中!!
定価490円[税込]


ファミ通キューブ+アドバンス
3月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
別冊小冊子
年末年始人気ゲーム
攻略10連発!!
3号連続 特別付録その2
缶バッジ


月刊アルカディア
COIN OP CG VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
鉄拳5
アルカディア2005年3月号は
絶賛発売中!!
特別定価680円
GuitarFreaksV 旋光の輪舞
メルティブラッド アクトカデンツァ
ポップンミュージック12いろは
などなど最新情報満載!!
クエストオブDエクストラカードVol.2
闘劇'05 予選開幕!
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD
3月号
120分!! ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
デビル メイ クライ3
最新映像を最速で公開!!
ついに発売された本作の魅力に肉迫!!
映像で大攻略!!
バイオハザード4
大好評発売中!! 定価980円(税込)


ファミ通の攻略本
ゲームボーイアドバンス
ロックマンエグゼ5
チーム オブ ブルース
公式ガイドブック
好評発売中/A5判
定価1155円(本体1100円+税5%)
プレイステーション2
ルパン三世
コロンブスの遺産は朱に染まる
公式ガイドブック
好評発売中/A5判/定価1155円(本体1100円+税5%)
プレイステーション2
デジタル・デビル・サーガ
~アバタール・チューナー2~
公式ガイドブック 探索編
好評発売中/A5判/定価1260円(本体1200円+税5%)
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは1月20日現在のものです。

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	価格(税込)	5.1ch	HDTV	Live	推奨
2005年2月発売のソフト								
17日	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	7140円	●		●	12
24日	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	12
24日	メタルスラッグ4	SNKプレイモア	アクション	5040円			●	15
2005年3月発売のソフト								
10日	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3：ブラックアロー	ユービーアイソフト	アクション	5040円	●		●	未
17日	Fable	マイクロソフト	RPG	7140円	●			18
24日	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	7140円	●	●	●	15
24日	スーパーモンキーボール デラックス	セガ	アクション	3990円				全
3月	コール オブ デューティ：ファイネスト アワー	コーエー	アクション	7140円			●	未
2005年4月発売のソフト								
7日	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル パンドラトゥモロー	ユービーアイソフト	アクション	7140円	●		●	15
2005年発売のソフト								
2005年春	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	価格未定	●			15
2005年	Unreal Championship 2：The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定			●	未
2005年春	レッド・デッド・リボルバー	カプコン	アクション	価格未定	●			未
2005年	Kameo：Elements of Power（仮題）	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
2005年	Conker：Live and Reloaded（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
2005年	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
2005年	Sudeki（仮題）	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
2005年	[illegible]	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
発売日未定のソフト								
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈～いもうと～（仮題）	バンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	バンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●CESで発表されなかった次世代Xbox。となると、考えられるのは3月のGDCか、5月のE3あたりか。いまはそれよりも現世代Xboxの日本向けタイトルを充実させてほしい！ （ムネタツ）

●関東年末深夜にやってた名古屋発のドラマ「加藤家へいらっしゃい」がでらおもしろかったんだわ。なんで思わず銀座の矢場とんでわらじ味噌カツ食べてしまった。うまー。（加藤）

●いやぁ、正月すっかり休んでいたから、今回の進行はきつかった。でもチャンプ陣に『DOAU』書いてもらったり、PDPに『Fable』が仕上がったりで、満足度は高めかな。 （ノリック）

●「某B級海外ゲームで遊ぶとなぜか気だるくなり、仕事をする元気がなくなる(笑)」という怪現象に続けて遭遇。数日後にやっと、"3D酔い"なるものと気づいた。どきどき初体験。(え)

●今夏公開の映画『妖怪大戦争』のエキストラに参加。三池監督の指示はけっこうハードでした。すぐ近くで休んでいた河童が阿部サダヲさんとはなかなか気づきませんでした。(山)

●新年、すっかりあけまして。今年は酉年。鳥といえば……って、鳥の思い出なんかない！と思ったらあった！ 子供のころ飼っていたインコ。なつかなかったなぁ。 （いのふえ）

●今年こそは"このミス"のベスト10の作品を読破するぞ！ と6冊目。読書する時間より本を購入するお金のやりくりに四苦八苦。ハードカバーって本当に高いなぁ。 （笠井）

●昨年の12月10日前後からかなりひどい風邪をひいて、いまだ完治せず。おかげで約20年間吸い続けてきたタバコが吸えないことに。このまま禁煙できそうな雰囲気です。(たぐちん)

●通勤時、MDでプロレス入場曲とCHAGE&ASKAをヘビーローテーションで聞く僕が、iPod shuffle購入！ これでローテーションにASKAの曲を加える予定です。 （百人乗っても稲葉）

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀次
編集長	松井泰通
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	加藤致樹／鈴木規康／遠藤栄昭 大塚英行／目黒純／笠井正臣／新森雄大／稲葉智秋／鳥谷年雄／田口雅之／古屋勝一
制作スタッフ	井上圭司／長嶋恒光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／上原勇／David Tingey & Lori Tingey
進行	川合昇／庄野杏／藤田昇／釜下泰紀
編集協力	伊佐和人／石井ぜんじ／井尻彦志／北村孝和／関医 香洲柿色／齋藤かよこ／佐藤大作／田渕健康／鶴岡八幡／ディスカス 戸塚佳一／ハメコ。／古谷由紀美／松崎雄一郎／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／風間新吾／木澤誠二／北山貴代 クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／デザインファクトリー・IN（石橋孝太） フリーウェイ（竹宮菜々穂）／プラティパス（西田佳子、武沢夏彦、小田原信晃） 水川湿哉／山内大助／One or Eight
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／早宗樹／安部寿一／梅山潤夫 高橋正人／森下和巳／高嶋利恵／田山麻子／樋口尚子／梅田涼文
[illegible]	[illegible]
制作調員	青木孝道
マーケティング	上床光信／菊池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

エックスプレゼント

X PRESENT

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』



発売元：エレクトロニック・アーツ
ジャンル：FPS

←映画『エピソードII』と『III』間のクローン兵の戦いをゲーム化。

3名

2 ゲームソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』

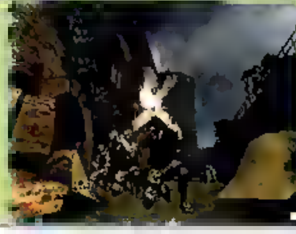


発売元：SNKプレイモア
ジャンル：対戦アクション

←『KOF』シリーズがいよいよXboxに！ Liveで対戦に燃えるべし！

3名

3 ゲームソフト『トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー』

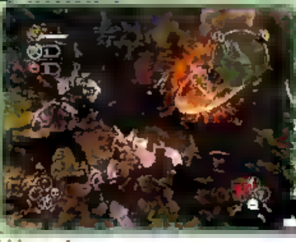


発売元：ユービーアイソフト
ジャンル：FPS

←特殊部隊"レインボー"となり、世界のテロリストたちを壊滅せよ！

3名

4 ゲームソフト『Fable』



発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクションRPG

←善か悪か？ すべてを決めるのは自分自身。待望のRPG、ここに登場。

3名

5 ゲームソフト『メタルスラッグ4』



発売元：SNKプレイモア
ジャンル：アクション

←2Dアクションの決定版ー 描き込まれたグラフィックに酔いしれろ。

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'05年3月30日(水)発売のファミ通Xbox '05年5月号にて発表させていただきます。

応募締切 **2月26日(土)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.プレイステーション・ポータブル　9.セガサターン　10.ドリームキャスト　11.ゲームボーイ(カラー版含む)　12.ゲームボーイアドバンス　13.ゲームボーイアドバンスSP　14.ニンテンドーDS　15.ワンダースワン(カラー版含む)　16.NEOGEOポケット(カラー版含む)　17.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいメーカーを教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	20	連載コラム：「ファントムダスト」裏日記
2	New Game Cross Review	21	連載コラム：フランス発Xbox事情
3	緊急速報：コール オブ デューティ:ファイネスト アワー	22	連載コラム：テレビゲーム研究読本
4	攻略大特集：キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	23	連載コラム：箱洲劇場
5	攻略大特集：OutRun2	24	攻略X：メタルウルフカオス
6	攻略大特集：Halo 2	25	攻略X：メックアサルト2 ローンウルフ
7	攻略大特集：DEAD OR ALIVE Ultimate	26	攻略X：GUNGRIFFON Allied Strelke
8	連載：Team NINJA FREAKS	27	攻略X：プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース
9	特集：Xbox ストラテジー 2005	28	攻略X：ウルトラパズルボブル
10	X SPECIAL：Fable	29	連載：ワーコレGARAGE
11	X SPECIAL：スター・ウォーズ リパブリックコマンド	30	連載：海外ゲームMANIAX
12	X SPECIAL：スパイクアウト バトルストリート	31	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
13	X SPECIAL：Forza Motorsport	32	連載：Xboxコミュニティーな人々
14	X SPECIAL：トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー	33	連載：XboxイチオシSHOP@ファミ通Xbox
15	X SPECIAL：トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー	34	連載：編集長日記
16	X SPECIAL：レッド・デッド・リボルバー	35	X COMING SOON
17	X SPECIAL：ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	36	X Schedule
18	X SPECIAL：メタルスラッグ4	37	X Present
19	読者コーナー：READER'S box	38	付録：DEAD OR ALIVE Ultimate&メタルウルフカオス下敷き

表2 購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2：The Liandri Confrict	13	スパイクアウト バトルストリート
2	加奈～いもうと～(仮題)	14	戦場の出前持ち
3	CAPCOM FIGHTING Jam	15	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
4	Kameo：Elements of Power(仮題)	16	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル:パンドラトゥモロー
5	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	17	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3:ブラックアロー
6	コール オブ ディーティ：ファイネスト アワー	18	フィッシングライブ オンライン
7	Conker：Live and Reloaded(仮題)	19	Fable
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002(仮題)	20	Forza Motorsport
9	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～(仮題)	21	MASTER SLAVE
10	スーパーモンキーボール デラックス	22	メタルスラッグ4
11	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	23	RUNE BRID
12	Sudeki(仮題)	24	レッド・デッド・リボルバー

ファミ通Xbox 1月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「ガングリフォン アライドストライク」 山形県／早坂亘平　千葉県／森田隆行　愛知県／[illegible]
②ゲームソフト「メタルウルフカオス」 北海道／[illegible]　兵庫県／伊藤裕介　岡山県／[illegible]
③ゲームソフト「Shrek2」 東京都／矢野裕紀　島根県／安達正文　徳島県／河原弘樹
④ゲームソフト「SWAT GLOBAL STRIKE TEAM」 岩手県／佐々木[illegible]　岐阜県／[illegible]　福岡県／[illegible]
⑤Team NINJAカレンダー2005 東京都／三橋史[illegible]　愛媛県／[illegible]　大分県／小野[illegible]　(以上敬称略)

17s0503



第一線で活躍するクリエイターが課題を告げる。本気でゲーム業界で働きたいと願うライバルたちとアイデアを競いあう。ときには、意見の違いで白熱したり、ライバルが作った作品の完成度の高さに悔しい思いをするかもしれません。でも、それがこの世界の厳しさであり、アイデアの引き出しを増やし、発想力をつける素でもあります。1回の授業で、必ず1つの成長がある。それがバンタン電脳情報学院です。

主な就職先

スクウェア・エニックス　コナミ／カプコン／ナムコ　テクモ　ハドソン　セガ　アトラス　コーエー　バンプレソフト　フロム・ソフトウェア　ソニー・コンピュータエンタテインメント　エンターブレイン　その他多数

2005年度4月生入学願書受付中

ゲームプランナーコース
ゲームプランナー専攻
シナリオライター専攻

ゲームプログラムコース
ゲームプログラマー専攻
オンラインゲームプログラマー専攻

ゲームグラフィックコース
ゲームグラフィッカー専攻
ゲーム映像クリエイター専攻
キャラクターデザイン専攻

ゲームライターコース
ゲーム雑誌編集・攻略ライター専攻

ゲーム好きからゲームクリエイターになれる学校

バンタン電脳情報学院
vantan dennoh intelligence college

東京都渋谷区東3-22-14　0120-51-0505　http://www.de ob.jp

パンフレットの請求はこちらから　e-mail　nfm51@vntn.jp　空メールを送るだけ!!
すぐに専用フォームのURLが返信されます。

ファミ通Xbox

2005 MAR. 3月号

特別定価630円
本体600円



PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
©ENTERBRAIN 2005
雑誌07885-03
4910078850352
00600

FAMITSU-Xbox
2005 MAR. 3月号
17年3月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀樹
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528
enter brain